

PENGANTAR BELAJAR DAN PEMBELAJARAN BAHASA: Teori dan Praktik

Penulis:

Dr. Deswalantri, S.S.,M.Pd.

Sri Juniati, S.Pd., M.Pd.

Dr. Nurcaya, M.Pd.

Yuentie Sova Puspitalia, M.Pd.

Putri Dian Afrinda, S.Pd., M.Pd.

Dr. Iswadi Bahardur, S.S., M. Pd.

Zares Melia, S.Pd., M.Hum.

Resperdiana Purba, S.S., S.Pd., M.S.

Muh. Rijalul AKbar, M.Pd.

Dr. Muhardis, S.S., M.Hum.



GET PRESS INDONESIA

**PENGANTAR BELAJAR DAN PEMBELAJARAN BAHASA:
Teori dan Praktik**

Penulis:

Dr. Deswalantri, S.S., M.Pd.
Sri Juniati, S.Pd., M.Pd.
Dr. Nurcaya, M.Pd.
Yuentie Sova Puspitalia, M.Pd.
Putri Dian Afrinda, S.Pd., M.Pd.
Dr. Iswadi Bahardur, S.S., M. Pd.
Zares Melia, S.Pd., M.Hum.
Resperdiana Purba, S.S., S.Pd., M.S.
Muh. Rijalul AKbar, M.Pd.
Dr. Muhardis, S.S., M.Hum.

ISBN :

Editor : Nanny Mayasari, S.Pd., M.Pd., CQMS.

Penyunting: Yuliatr M.Hum.

Desain Sampul dan Tata Letak : Atyka, S.Pd.

Penerbit : Get Press Indonesia
Anggota IKAPI No. 033/SBA/2022

Redaksi:

Jl. Palarik Air Pacah RT 001 RW 006
Kelurahan Air Pacah Kecamatan Koto Tangah
Padang Sumatera Barat
Website : www.getpress.co.id
Email : globaleksekutifteknologi@gmail.com

Cetakan Pertama, Nopember 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk
dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT, dan berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya buku **“PENGANTAR BELAJAR DAN PEMBELAJARAN BAHASA: Teori dan Praktik”** dapat disusun dan diselesaikan dengan baik. Buku ini sangat cocok untuk Mahasiswa, Akademisi, Peneliti, dan Praktisi Pendidikan.

Buku ini terfokus membahas beberapa aspek penting tentang belajar dan pembelajaran Bahasa yang terdiri dari 10 bab, diantaranya: 1) Pengantar Belajar dan Pembelajaran Bahasa; 2) Konsep Belajar dan Pembelajaran Bahasa; 3) Ruang Lingkup Belajar dan Pembelajaran Bahasa; 4) Teori Belajar Bahasa; 5) Strategi dan Metode Pembelajaran Bahasa; 6) *Neurolinguistik* Pembelajaran Bahasa; 7) Pembelajaran Bahasa Melalui Proses Bermain; 8) Pengembangan Kreativitas dalam Pembelajaran Bahasa; 9) Perangkat Lunak dan Aplikasi dalam Pembelajaran Bahasa; 10) Evaluasi Pembelajaran Bahasa. Selain itu, Pengukuran, evaluasi, penilaian, dan asesmen dalam pendidikan berguna dalam penempatan, seleksi, diagnosis, remedial, *feedback*, serta membimbing dan memotivasi.

Semoga buku ini banyak memberi manfaat untuk Mahasiswa, Akademisi, Peneliti, Praktisi Pendidikan, dan menjadi ladang pahala jariah para penulisnya.

Padang, Nopember 2023

Editor

Nanny Mayasari, S.Pd., M.Pd., CQMS.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB 1 PENGANTAR BELAJAR DAN PEMBELAJARAN	
BAHASA	1
1.1. Pendahuluan	1
1.2. Belajar.....	2
1.3. Pembelajaran.....	8
DAFTAR PUSTAKA	15
BAB 2 KONSEP BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.....	19
2.1. Pendahuluan	19
2.2. Konsep Belajar dan Pembelajaran.....	20
2.2.1. Konsep Belajar.....	20
2.2.2. Konsep Pembelajaran.....	23
2.3. Strategi Belajar dan Pembelajaran.....	26
2.3.1. Strategi Pengembangan Keterampilan Berbahasa.....	28
2.4. Pendekatan Pembelajaran	28
2.5. Metode Pembelajaran.....	32
DAFTAR PUSTAKA	36
BAB 3 RUANG LINGKUP BELAJAR DAN PEMBELAJARAN	
BAHASA	37
3.1. Pendahuluan	37
3.2. Belajar dan Pembelajaran	38
3.2.1. Belajar.....	39
3.2.2. Pembelajaran	41
3.3. Pengertian Bahasa	43
3.4. Pengertian Pembelajaran Bahasa	44
3.5. Faktor dan Prinsip Pembelajaran Bahasa.....	46
3.5.1. Faktor-Faktor Pembelajaran Bahasa.....	46
3.5.2. Prinsip Pembelajaran Bahasa.....	48
DAFTAR PUSTAKA	51
BAB 4 TEORI-TEORI BELAJAR BAHASA.....	53
4.1. Pendahuluan	53
4.2. Teori-teori Belajar Bahasa.....	55

4.2.1. Teori Belajar Behavioristik dan Penerapannya	55
4.2.2. Teori Kognitivisme.....	60
4.2.3. Teori Konstruktivisme	63
4.2.4. Teori Humanisme	64
4.2.5. Teori Belajar bahasa Sibernetika	65
4.2.6. Teori Belajar Bahasa Fungsional	66
4.2.7. Teori Belajar Bahasa Nativisme.....	67
DAFTAR PUSTAKA	70
BAB 5 STRATEGI DAN METODE PEMBELAJARAN	
BAHASA	71
5.1. Pendahuluan.....	71
5.2. Definisi Strategi Pembelajaran	72
5.2.1. Jenis-Jenis Strategi Pembelajaran	76
5.2.2. Strategi Pembelajaran Bahasa	77
5.3. Definisi Metode Pembelajaran	78
DAFTAR PUSTAKA	94
BAB 6 NEUROLINGUISTIK DALAM PEMBELAJARAN	
BAHASA	97
6.1. Pendahuluan.....	97
6.2. Otak, Pikiran, dan Bahasa	98
6.3. Neurolinguistik; Otak dan Bahasa.....	101
6.4. Neurolinguistik dalam Pembelajaran Bahasa	105
6.5. Penutup	108
DAFTAR PUSTAKA	110
BAB 7 PEMBELAJARAN BAHASA MELALUI PROSES	
BERMAIN.....	113
7.1. Pendahuluan.....	113
7.2. Manfaat Permainan dalam Pembelajaran Bahasa	114
7.2.1. Motivasi dan Keterlibatan	114
7.2.2. Pengembangan Keterampilan Komunikasi ...	115
7.2.3. Peningkatan Kosakata	116
7.3. Jenis-Jenis Permainan	117
7.3.1. Kahoot!.....	117
7.3.2. Duolingo	117
7.3.3. Scrabble	118
7.3.4. Ular Tangga	118
7.3.5. Tebak Kata.....	119
7.3.6. Puzzle	119

7.3.7. Team Games Tournament (TGT)	120
7.4. Penutup	120
DAFTAR PUSTAKA	121
BAB 8 PENGEMBANGAN KREATIVITAS DALAM	
PEMBELAJARAN BAHASA	123
8.1. Pendahuluan	123
8.2. Pembelajaran Membaca dan Mengembangkan Kreativitas Siswa	125
8.3. Pembelajaran Menulis dan Mengembangkan Kreativitas Siswa.....	127
8.4. Pembelajaran Menyimak dan Mengembangkan Kreativitas Siswa	128
8.5. Pembelajaran Berbicara dan Mengembangkan Kreativitas Siswa	130
DAFTAR PUSTAKA	133
BAB 9 PERANGKAT LUNAK DAN APLIKASI DALAM	
PEMBELAJARAN BAHASA	135
9.1. Pendahuluan	135
9.2. Definisi Perangkat Lunak dan Aplikasi Pembelajaran Bahasa.....	135
9.3. Perbedaan Perangkat Lunak dan Aplikasi Pembelajaran Bahasa.....	137
9.4. Tujuan Perangkat Lunak dan Aplikasi dalam Pembelajaran Bahasa.....	138
9.5. Perangkat Lunak dan Aplikasi dalam Pembelajaran Bahasa.....	140
9.5.1. Perangkat Lunak dan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Terstruktur	140
9.5.2. Perangkat Lunak dan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Pelacak Kemajuan	142
9.5.3. Perangkat Lunak dan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS)	143
DAFTAR PUSTAKA	145
BAB 10 EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA	147
10.1. Pengukuran, Asesmen, Penilaian, Evaluasi	147
10.2. Tes dan Nontes.....	149
10.2.1. Jenis-jenis Tes.....	149

10.3. Bentuk Tes.....	156
10.3.1. Tes Tertulis.....	156
10.3.2. Bentuk Nontes	175
DAFTAR PUSTAKA	180
BIODATA PENULIS.....	182

DAFTAR GAMBAR

Gambar 6.1 Bagian Otak Manusia	98
Gambar 8.1 Empat Keterampilan Berbahasa	125
Gambar 8.2 Cara Mengasah Keterampilan Berbicara	131

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Ciri-ciri Perubahan Tingkah Laku.....	4
Tabel 1.2 Tujuan Belajar	7
Tabel 1.3 Profil Pelajar Pancasila	10
Tabel 9.1 Perbedaan Perangkat Lunak dan Aplikasi	137

BAB 1

PENGANTAR BELAJAR DAN PEMBELAJARAN BAHASA

Oleh Dr. Deswalantri, S.S.,M.Pd.

1.1. Pendahuluan

Setiap umat manusia diwajibkan belajar, baik pria maupun kaum perempuan, sejak dari ayunan sampai liang lahat. Berbeda dengan hewan yang sejak bayi mempunyai kemampuan berjalan. Remaja sebagai generasi penerus bangsa ini mestilah diberi keinginan untuk belajar, dengan tujuan agar cerdas dan terampil dalam menata kehidupan di masa depan. Suatu negara berinisail sebagai negara maju disebabkan karena rakyatnya telaten belajar. Belajar dari masa lalu untuk mencapai kehidupan masa akan datang.

Cucu Sutianah (2021:10) mengatakan bahwa belajar ialah perubahan tingkah laku di tataran ranah *kognitif*, *psikomotorik*, dan *afektif*. Kognitif adalah terjadi peningkatan ilmu pengetahuan atau konten, psikomotorik adalah kualitas gerakan fisik, dan afektif adalah terjadinya perubahan pada sikap dan perilaku. Ketiga Berbagai aspek yang disebutkan di atas tidak dapat dipisahkan, mereka harus hidup berdampingan dan saling melengkapi. Anak yang cerdas juga harus mempunyai budi pekerti yang baik dan cepat dalam bertindak. Penelitian tentang belajar sering disandingkan dengan motivasi, hasil belajar, minat, dan prestasi belajar. Penelitian yang ditulis oleh Eva Nauli Thaib (2013: 384) menemukan bahwa "IQ bukanlah faktor utama dan pertama yang mempengaruhi prestasi belajar

seseorang, tetapi ada banyak faktor lain, yaitu kecerdasan emosional.” Orang cerdas secara emosional jika bicara akan tertata dengan rapi dan akan mampu berkomunikasi dengan lawan bicara dengan baik. Salah satu mata pelajaran yang selalu ada ialah Bahasa Indonesia yang secara konsisten diajarkan di semua jenjang pendidikan.

Tujuan siswa belajar bahasa Indonesia adalah menjadi mahir dalam bentuk lisan dan tulisan, mengikuti peraturan ejaan bahasa Indonesia. Menurut UUD 45 Bab 15 pasal 36, bahasa Indonesia diakui sebagai bahasa resmi negara, hal ini menunjukkan peran penting bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional. Siswa atau harus diberi kesadaran harus bangga berbahasa Indonesia dan terampil menggunakannya. Hindarkan bersikap negatif pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Menurut Audina, Fitra, dan Fitri Rezki Aini (2022), sekitar 59,2% siswa mempunyai sikap positif terhadap pembelajaran bahasa Indonesia, sedangkan 40,8% siswa mempunyai sikap negatif. Temuan wawancara menunjukkan bahwa siswa tidak terlalu tertarik dengan mata pelajaran tersebut. Hal ini kemungkinan dilatarbelakangi ketidaktahuan siswa kegunaan pembelajaran bahasa Indonesia, bisa juga karena metode mengajar guru yang monoton, belum mencoba menggunakan strategi atau model yang membuat siswa merasa perlu belajar bahasa. Pengaruh hasil belajar tidak dirasakan langsung peserta didik, orang tua, dan masyarakat. Perlu waktu yang cukup lama, dan melewati proses yang panjang, perlu pengorbanan materi, waktu, dan pikiran. Kenyataan ini diperkuat oleh Djamaluddin, Ahdar dan Wardana (2019:3) bahwa hasil belajar tidak dapat dirasakan langsung tetapi harus melalui proses kerjasama yang maksimal dari seluruh komponen dalam proses pembelajaran.

1.2. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, *online*) meliputi perolehan kecerdasan dan pengetahuan, serta

proses pelatihan dan transformasi perilaku atau respons melalui pengalaman online. Schunk (2012), sebaliknya memberikan penjelasan yang lebih komprehensif, menyatakan bahwa belajar bukan hanya suatu perubahan perilaku yang bertahan lama, tetapi juga suatu pengembangan kemampuan untuk bertindak dengan cara tertentu, yang timbul dari latihan yang berulang-ulang atau berbagai bentuk lainnya. pengalaman.

Menurut Meyer (1882) sebagaimana dikutip dalam Smith dan Ragan (1993), belajar digambarkan sebagai transformasi yang relatif bertahan lama baik dalam pengetahuan maupun perilaku yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman pribadi. Lebih lanjut Driscoll mendefinisikan belajar (sebagaimana dikutip dalam Smaldino, 2011) sebagai suatu proses pengembangan dan peningkatan kemampuan seseorang yang berkelanjutan, yang dibentuk oleh interaksi individu dengan dunia sekitarnya. Intinya, pembelajaran melibatkan individu secara aktif terlibat dengan lingkungannya, yang mengarah pada perubahan menyeluruh dalam perilakunya. Selain itu, Pribadi (2009) menekankan bahwa belajar adalah kegiatan yang disengaja yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan, sehingga memungkinkan mereka menjadi kompeten dalam bidang tertentu. Pendapat tersebut selanjutnya didukung oleh Siregar, Eveline, dan Retno Widyaningrum dalam MODUL 01 Belajar dan Belajar yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses dinamis yang bertujuan untuk mencapai kemahiran.

Menurut W. Gulo (2002:23), belajar adalah proses kompleks dan dinamis yang terjadi dalam diri seorang individu, yang memungkinkan mereka untuk meningkatkan kemampuan kognitif, keterampilan mengambil keputusan, dan perilaku secara keseluruhan. Sudut pandang ini diperkuat lebih lanjut oleh James O. Whittaker, sebagaimana dikutip dalam Djamarah (1999), yang menegaskan bahwa belajar adalah proses transformatif, dimana individu memodifikasi perilakunya melalui latihan berulang-ulang dan pertemuan berdasarkan pengalaman. Demikian pula R. Gagne, sebagaimana dikutip

dalam Djamarah (1999:22), menawarkan definisi belajar secara komprehensif, yang mencakup perolehan motivasi, pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan perilaku. Intinya, perspektif ini menekankan sifat pembelajaran yang beragam, menekankan integrasi berbagai elemen kognitif dan perilaku dalam perolehan dan penyempurnaan kemampuan dan kompetensi baru.

Ciri-ciri perubahan tingkah laku yaitu (1) perubahan terjadi secara sadar, (2) bersifat menetap atau kontinu dan fungsional, (3) bersifat positif dan aktif, (4) memiliki tujuan dan terarah, (5) meliputi sekali aspek tingkh laku individu, dalam Djamaluddin, Ahdar dan Wardana (2019:11), jika ditabelkan ciri-ciri tingkah laku tersebut terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1.1 Ciri-ciri Perubahan Tingkah Laku

No	Ciri-ciri Perubahan Tingkah Laku	Ket
1	Perubahan terjadi secara sadar	
2	Bersifat menetap dan kontinu	
3	Bersifat positif dan aktif	
4	Memiliki tujuan terarah	
5	Meliputi segala aspek tingkah laku.	

(Sumber: Penulis, 2023)

Disadari atau tidak perubahan tingkah laku dilakukan dengan disengaja. Hati nurari sendiri yang menegur jika perubahan tidak terjadi. Perubahan tersebut sejatinya kontinu, tidak sementara tetapi terus menerus. Bersifat positif melewati hal-hal yang negatif, dan peserta didik melakukannya dengan tidak pasif. Perubahan tingkah laku setelah belajar dirasakan oleh lingkungan atau teman sejawat yang tidak melanjutkan studi. Orang yang terus belajar secara tidak langsung dia telah membangun sifat positif dan aktif dalam dirinya. Dia akan menjadi cerdas, arif, dan bijaksana. Sebaliknya orang yang tidak mau belajar, biasanya menjadi orang yang susah diatur dan

keras kepala, ingin menang sendiri. Biasanya dalam keluarga, orang tersebut cenderung malas berdebat, lebih mengutamakan otot daripada otak.

Setelah mempertimbangkan pemahaman yang disampaikan oleh individu-individu yang terlibat, dapat disimpulkan bahwa perolehan pengetahuan memerlukan proses transformatif yang menghasilkan modifikasi perilaku atau perluasan kemampuan intelektual seseorang, yang pada akhirnya mengarah pada peningkatan sikap ke arah yang lebih baik. Penting untuk disadari bahwa pembelajaran bukanlah sesuatu yang terjadi secara instan, melainkan suatu kemajuan bertahap yang memerlukan waktu dan usaha. Setiawan, Andi (2017:1) secara ringkas merangkum esensi pendidikan dengan mendefinisikan belajar sebagai upaya kognitif yang bertujuan untuk mencapai perubahan konstruktif dalam perilaku melalui penerapan keterampilan praktis atau akumulasi pengalaman pribadi, dengan penekanan khusus pada pengembangan kemampuan seseorang. karakter.

2. Belajar Menurut Pandangan Islam

Agama Islam telah memperkenalkan bahwa belajarlh mulai dari ayunan sampai ke liang lahat, artinya belajar tidak mengenal usia, tidak terbatas waktu, ruang dan tempat. Dari sejak bayi, malah sejak dari kandungan ibu sampai ajal mendekat pun manusia harus terus belajar. Seseorang bisa saja belajar kapan dia mau dan ingin, tidak harus dari guru, dari buruh, dan pekerja kasar pun bisa belajar. Misalnya soal ketekunan dan keuletan tidak petani dalam betani, jauh seblum orang bekerja dia telah berada di sawah. Ssalah AA. Navis menulis sebuah buku yang berjudul Alam Takambang jadi Guru. Menurut Rahman, Marita Lailia (2016:230), bahasa Arab mencakup berbagai istilah yang dikaitkan dengan konsep pembelajaran, yaitu ta'allama dan darasa. Dalam konteks Alquran, darasa berarti tindakan belajar, menyoroti pentingnya kitab suci ini sebagai sumber pengetahuan utama bagi umat Islam, dan membentuk cara hidup mereka. Dalam ajaran Islam, menuntut ilmu disebut juga dengan mencari ilmu (Thalab A-

'ilm), menekankan pentingnya giat memperoleh ilmu yang tidak hanya bermanfaat tetapi juga memerlukan penerapan praktis guna mewujudkan perubahan transformatif dalam diri individu, karakter dan perilaku.

Menurut buku Rahman, Marita Lailia (2016:231), disebutkan bahwa Islam sangat menekankan ilmu pengetahuan, sebagaimana Munawar Anees menyebutkan bahwa Al-Quran menyebutkan kata ilmu pengetahuan sebanyak 800 kali. Pengakuan mendalam akan pentingnya ilmu pengetahuan oleh Sang Pencipta menyoroti fakta yang tidak dapat disangkal bahwa belajar bukan hanya merupakan kewajiban mendasar bagi semua individu, tetapi juga merupakan perintah ilahi dari Allah SWT. Generasi muda banyak yang mengetahui pentingnya belajar dan berilmu, tetapi masih banyak yang enggan melakukannya. Kemampuan pelajar untuk berpikir kritis terasa lambat, mereka hanya suka mendengar tetapi malas berpikir. Peserta didik termasuk mahasiswa kesulitan diajak berpikir komplit, mereka masih bertahan cara berpikir sederhana. Pendidik perlu kerja keras untuk mengajak mereka bekerja cerdas dan keras.

Manusia berbeda dengan makhluk hidup lainnya seperti hewan dan tumbuhan. Manusia diberi bonus Allah kemampuan berpikir dan bernalar. Jika kemampuan berpikir dan bernalar tersebut tidak diiringi dengan ilmu; jika orang tersebut memimpin maka sering hal-hal yang tidak diinginkan terjadi. Belajar merupakan keniscayaan bagi muda, remaja, dan orang tua sebagai pedoman untuk hidup dan kehidupan baik dunia maupun kehidupan diakhirat nanti. Allah meninggikan orang yang berilmu beberapa derajat, seperti yang terdapat dalam surat Al-Mujadah, ayat 11, yang artinya... Allah mengangkat orang berilmu beberapa derajat.

3. Tujuan Belajar

Setiap pekerjaan harus memiliki tujuan yang jelas sehingga jelas juga yang harus dituju atau diraih. Sering peserta didik tidak tahu tujuan materi yang diterima atau diberikan pendidik,

seperti mau ke perpustakaan jika tidak memiliki tujuan yang jelas maka kunjungan ke tempat media baca tersebut akan berakhir sia-sia. Tujuan belajar diungkapkan oleh Sadirman (2011: 26-28) bahwa tujuan belajar terdiri atas tiga, yaitu (1) untuk memperoleh pengetahuan, (2) menanamkan konsep dan pengetahuan, dan (3) membentuk sikap. Ketiga tujuan belajar ini dapat dilihat lebih mudah dalam Tabel 2.

Tabel 1.2 Tujuan Belajar

No	Tujuan Belajar	Ket
1	Untuk memperoleh pengetahuan.	
2	Menanamkan konsep dan pengetahuan	
3	Membentuk sikap	

(Sumber: Penulis, 2023)

Dari ketiga tujuan belajar dapat dipahami bahwa setelah belajar, siswa harus memperoleh hasil belajar yaitu pengetahuan. Tugas pendidiklah memberikan pengetahuan itu dengan menggunakan banyak sumber belajar atau referensi, dari buku atau jurnal. Menggunakan ruang belajar tidak hanya di kelas, tetapi juga menjadikan aktivitas masyarakat sekitar sekolah atau kampus sebagai media pembelajaran. Persoalan membentuk sikap misalnya, peserta didik bisa dilatih atau diperkenalkan dengan mata kepala sendiri mengamati aktivitas petani atau pedagang yang tidak jauh dari sekolah atau kampus. Salah satu sikap petani dan pedagang yang perlu diteladani adalah ketekunan dan kegigihan mereka meraih rezeki. Mereka bekerja atau membuka usaha terkadang tidak memperhatikan jam kerja seperti pegawai kantoran. Petani walaupun terkadang pupuk mahal dan sulit diperoleh namun mereka tetap komitmen dan konsisten mengolah lahan. Demikian juga dengan pedagang, seperti pasar Banto Bukittinggi, dini hari mereka telah membuka lapak dagangannya.

Tujuan pendidikan lebih luas dari tujuan pembelajaran. Sujana dan Wayan Cong berpendapat bahwa pendidikan bertujuan untuk menghapuskan kebodohan dan keterbelakangan, meningkatkan kemampuan dan karakter individu, serta meningkatkan kecerdasan kehidupan suatu bangsa. Pendidikan memegang peranan penting dalam membina kecerdasan anak dan menjamin pembangunan serta kesejahteraan suatu bangsa. Menurut Sujatmoko, Emmanuel (2010:1), pendidikan menjadi tolok ukur kemampuan suatu negara dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakatnya. Negara-negara maju dengan sistem pendidikan berkualitas tinggi cenderung memiliki warga negara yang lebih sejahtera dibandingkan dengan negara-negara berkembang dan terbelakang.

Tidak banyak referensi yang ditemukan mengenai tujuan pembelajaran di buku atau jurnal. Namun mereka menemukan kutipan dari Widayati (2004) yang menggambarkan tujuan pembelajaran sebagai tujuan yang dapat dicapai melalui perolehan pengetahuan dan keterampilan. Penulis juga menekankan pentingnya penggunaan strategi belajar mengajar yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut, dengan mempertimbangkan beragam latar belakang dan kebutuhan siswa.

1.3. Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata belajar yang berawal dari kata ajar, setelah melewati proses afiksasi *pe-* dan *-an* pembelajaran bermakna proses. Sebagai sebuah proses, pembelajaran membutuhkan keseriusan dan kepedulian; pendidik tidak hanya menyampaikan konten atau bahan ajar, namun juga terjadi proses mendidik sehingga pembelajaran menjadi *meaning full*. Pendidik harus betul-betul memberikan perhatian baik mental maupun sosial supaya pembelajaran berjalan sukses. Ditambahkan oleh Djameluddin, Ahdar (2019: 13) bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Pembelajaran melibatkan perencanaan dan pengajaran siswa.

Artinya siswa berinteraksi tidak hanya dengan guru tetapi dengan seluruh sumber belajar untuk mencapai tujuannya. Oleh karena itu, pembelajaran memerlukan perencanaan yang matang, dan pendidik hendaknya memanfaatkan berbagai sumber seperti buku teks dan jurnal. Media yang efektif dan efisien juga harus digunakan dalam pendidikan.

Menurut Suardi, Moh, istilah belajar mempunyai kaitan dengan belajar dan mengajar. Belajar, mengajar, dan belajar semuanya terjadi secara bersamaan. Proses belajar diawali dari hikmah yang hakiki, yaitu bersifat spiritual, kemudian berlanjut pada pemahaman melalui penginderaan terhadap karya Sang Pencipta untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Suardi, pernyataan Moh mengagetkan penulis karena mengungkapkan bahwa belajar bukanlah suatu tugas sederhana yang dapat dilakukan sendiri, melainkan memerlukan komitmen dari berbagai pihak.

1. Konsep Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka

Ketika Nadiem Anwar Makarim menjadi Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Indonesia, ia memperkenalkan kurikulum merdeka untuk menggantikan kurikulum 2013 sebelumnya. Kurikulum merdeka dianggap penting dan memegang peranan sentral dalam proses pendidikan, karena di sinilah seluruh kebijakan dilaksanakan baik oleh sekolah maupun pemerintah. Menurut kurikulum merdeka bahwa pembelajaran dilakukan dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional dan profil pelajar pancasila. Merujuk pada pasal 3 UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 tercantum bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta beradaban bangsa yang bermatahat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan betaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Modul PPG Tahun 2021 Mata Kuliah Teori Belajar dan Belajar menyatakan bahwa untuk mencapai profil siswa Pancasila, penting untuk memiliki metode pembelajaran yang mencakup prinsip-prinsip sebagai berikut: (1) Memperhatikan prestasi, kebutuhan, karakter siswa, dan pengembangannya, (2) Berfokus pada pengembangan kemampuan belajar siswa dan kemampuannya untuk terus belajar sepanjang hidupnya, (3) Mendukung pengembangan kognitif dan karakter siswa secara menyeluruh dan abadi, (4) Merancang pengalaman belajar yang bersifat relevan dengan kehidupan dan latar belakang budaya siswa, serta melibatkan orang tua dan masyarakat sebagai mitra, (5) Mengorientasikan pembelajaran menuju masa depan yang berkelanjutan. Prinsip-prinsip ini diilustrasikan pada Tabel 3.

Tabel 1.3 Profil Pelajar Pancasila

No	Prinsip-Prinsip Pelajar Pancasila	Ket
1	Berbasis tingkat pencapaian peserta didik, kebutuhan belajar, karakter dan perkembangannya	
2	Berorientasi kepada pembangunan kapasitas belajar peserta didik dan kapasitas mereka untuk menjadi pemelajar sepanjang hayat,	
3	Mendukung perkembangan kognitif dan karakter peserta didik secara holistik dan berkelanjutan	
4	Relevan, yaitu pembelajaran yang dirancang sesuai konteks kehidupandan budaya peserta didik, serta melibatkan orang tua dan komunitas sebagai mitra	
5	Pembelajaran berorientasi pada masa depan yang berkelanjutan.	

(Sumber, Penulis, 2023)

Kelebihan Kurikulum Merdeka diungkapkan oleh Khoirurijal, dkk, bahwa (1) lebih sederhana dan mendalam, materi yang esensial menjadi fokus pada Kurikulum Merdeka.

Pembelajaran yang sederhana dan mendalam tanpa tergesa gesa akan lebih diserap peserta didik. Pembelajaran mendalam dengan rancangan yang menyenangkan akan membuat peserta didik lebih fokus dan tertarik dalam belajar; (2) Lebih merdeka, konsep merdeka yang diberikan memberikan kemerdekaan kepada guru dalam merancang proses pembelajaran sesuai kebutuhan dan capaian pembelajaran; (3) lebih relevan dan interaktif Pembelajaran yang interaktif akan membuat peserta didik lebih tertarik dan bisa mengembangkan kompetensi yang dimilikinya. Pembelajaran interaktif dengan membuat suatu proyek akan membuat peserta didik menjadi aktif dalam mengembangkan isu-isu yang beredar di lingkungan.

Kurikulum merdeka sejalan dengan semangat Ki Hajar Dewantara yaitu memerdekakan manusia dalam dunia pendidikan. Berdasarkan pemikiran tokoh pendidikan nasional tersebut merdeka belajar adalah kemampuan merefeksi dan menyesuaikan pemikiran dan perbuatan terhadap perubahan sekitar. Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Belajar adalah untuk mencapai tujuan bermakna, belajar adalah kesepakatan bersama antara guru dan siswa, demikian ungkapan Fahana, Ika (2022:9).

Perubahan atau pertukaran kurikulum sudah sering terjadi di Indonesia. Perubahan dilakukan karena dianggap kurikulum sebelumnya belum mampu meningkatkan mutu pendidikan. Menurut Absawati dan Himami (2020), buruknya kualitas pendidikan di Indonesia tidak boleh diabaikan. Terdapat berbagai permasalahan seperti perundungan, kekerasan, kecurangan, guru yang terlalu sibuk dengan tugas administratif dibandingkan mengajar, dan kesulitan dalam menerapkan kurikulum terbaru. Pendidik (guru dan dosen) terlalu disibukkan dengan tugas di luar tugas akademik. Selain itu menurut peneliti kesejahteraan pendidik tidak menjadi perhatian serius. Buruh memiliki UMR tetapi guru sebagai sosok yang ikut andil dalam mencerdaskan anak bangsa kadang dikaji hanya Rp. 350.000 itu pun kadang-kadang dibayarkan per tiga bulan.

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia mendapat perhatian serius dari pemerintah seperti tercantum dalam kutipan berikut “Pemerintah melalui Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pasal 33 ayat 1, menegaskan bahasa Indonesia sebagai bahasa Negara menjadi bahasa pengantar dalam pendidikan nasional. Hal ini juga dijelaskan pada pasal 37 ayat 1 dan 2 tentang kurikulum pendidikan nasional dengan mewajibkan bahasa Indonesia untuk diajarkan pada Sekolah Dasar, Sekolah Menengah, dan Perguruan Tinggi.”

Pembelajaran bahasa Indonesia sangatlah penting karena diajarkan di semua jenjang pendidikan, baik negeri maupun swasta. Tujuan kursus bahasa Indonesia adalah untuk mengembangkan kemampuan komunikasi efektif siswa, baik lisan maupun tulisan, sekaligus menumbuhkan apresiasi dan kebanggaan dalam menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu.

Dijelaskan oleh Ali, Muhammad (2020:43) untuk meningkatkan kualitas yang bermuara pada hasil yang lebih baik Jerry Aldridge dan Renitta Goldman merekomendasikan enam hal yang harus dilakukan pendidik: (1) guru menciptakan situasi kelas yang tenang, bersih, tidak stres dan sangat mendukung proses pembelajaran; (2) guru menyediakan peluang untuk siswa mengases seluruh bahan dan semua informasi untuk belajar; (3) mengguakan model kooperatif learning melalui diskusi kelompok-kelompok kecil, debat, atau mendemonstrasikan; (4) hubungkan informasi baru pada sesuatu yang telah diketahui siswa sehingga mudah untuk mereka pahami; (5) motivasi siswa mengerjakan makalah dengan melakukan kajian dan penusuran hal-hal baru; dan (6) guru harus memiliki catatan kemajuan selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pendapat Jerry Aldridge dan Renitta Goldman semakin dipahami dan dimengerti bahwa tugas pendidik tidak

ringan, perlu kompetensi yang cukup untuk menjalankan peran sebagai pendidik. Sangat keliru jika orang berpendapat bahwa menjadi pendidik itu mudah. Perlu kesabaran yang tinggi untuk menjadi guru profesional. Guru bahasa Indonesia tidak sekedar

3. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Indonesia, penting untuk menghubungkan dan mengembangkan empat keterampilan utama berbahasa: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Pendidik memainkan peran penting dalam membantu siswa mengintegrasikan dan meningkatkan keterampilan ini secara efektif dan percaya diri. Menurut Fika Hidayatul dkk (2021:116)“tujuan belajar bahasa Indonesia adalah supaya siswa bisa menggunakan bahasa Indonesia untuk berbagai keperluan,”Keperluan dimaksud seperti membuat surat lamaran, berpidato. Pembelajaran bahasa Indonesia untuk perguruan tinggi melatih mahasiswa terampilan berbahasa Indonesia terutama menulis karya ilmiah sesuai dengan ketentuan EBI. Selain itu juga bertujuan untuk melatih kepribadian, cermat dalam berbahasa teliti dalam berfikir: Panduan Pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (Kuntarto, 2017).

Keterampilan menyimak berhubungan erat dengan keterampilan berbicara, jadi jika peserta didik ingin lincah berbicara sesuai dengan topik yang telah disampaikan, terlebih dahulu si anak harus melakukan aktivitas menyimak dengan baik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lorenza, Youhana (2022: 289) yang menyatakan bahwa Keterampilan menyimak informasi dengan berbicara menyampaikan kesimpulan informasi pada siswa kelas III SDN 20 Banyuasin III memiliki hubungan yang kuat.

Sama halnya dengan hubungan keterampilan membaca dengan menulis juga memiliki hubungan yang sangat erat. Seseorang akan terampil menulis jika rajin membaca. Kenyataan ini telah banyak dilakukan para penulis terkenal bahwa aktivitas

menulis hanya bisa dilakukan dengan banyak membaca. ada hubungan positif yang signifikan antara keterampilan membaca dengan keterampilan menulis narasi pada siswa sekolah dasar. Rata-rata yang didapatkan untuk keterampilan membaca sebesar 54,65% sedangkan untuk keterampilan menulis sebesar 55,14%. Dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca dan menulis memiliki hubungan yang sangat erat, semakin banyak dan baik dalam membaca maka karya tertulisnya juga semakin baik (Rinawati, Agustin dkk, 2020)

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an dan Terjemahnya. 2005. Bandung: PT. Syamil Cipta Media.
- Absawati, Himami .2020. *Telaah Sistem Pendidikan di Finlandia : Penerapan Sistem*. Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar. Jurnal Elementary, Vol. 3 No. 2 Juni 2020, hal. 64-70.
- Ali, Muhammad. 2020. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan sastra (basastra) di Sekolah Dasar. PERNIK Jurnal PAUD, VOL 3 NO. 1 September 2020
- Audina, Fitra dan Fitri Rezki Aini (2022), *Minat Belajar Siswa Terhadap Pelajaran Bahasa Indonesia*, EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia), Volume 2 (2), 2022, 157-165, SSN: 2798-4214 (Online).
- Budiyarti, Yeti, 2011. "minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia (studi kasus di SMA PGRI 56 Ciputat)" Jakarta: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 1999. *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamaluddin, Ahdar dan Wardana, 2019. *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis, Sulawesi Selatan: Penerbit CV Kaaffah Learning Center*.
- Febrianti, Armi. 2022. *Analisis Perubahan Kurikulum 2013 Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Di MAN 1 Solok*. JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial. Vol. 1. No. 4 November 2022 e-ISSN: 2809-7998 p-ISSN: 2809-8005.

- Fahana, Ika. 2022. *Merdekakan Pikiran dengan Kurikulum Merdeka; Memahami Konsep hingga Penulisan Praktik Baik Pembelajaran di Kelas*, Bogor; Penerbit Lindan Bestari.
- Djamaluddin, Ahdar dan Wardana, 2019. *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis, Sulawesi Selatan: Penerbit CV Kaaffah Learning Center*.
- Khoirurrijal, dkk. 2022. *Pengembangann Kurikulum Merdeka*, (Malang: CV. Literasi Nusantara Abad.
- Marita Lailian Rahman, 2016. *Konsep Belajar Menurut Islam*. jurnal. AL MURABBI Volume 2, Nomor 2, Januari 2016 ISSN 2406-775X
- Munawaroh, Fika Hidayatul dkk, 2021. *Model dan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Subaya: Scopindo Media Pustaka.
- Modul PPG tahun 2021 mata kuliah *Teori Belajar dan Pembelajaran*.
- Rinawati, Agustin dkk, 2020. *Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar*. Education Jurnal: Journal Educational Research and Development. Vol. No.4 (2020).
- Sutianah, Cucu. 2021. *Belajar dan Pembelajaran* (online), Jawa Timur: CV Penerbit Qiara Media.
- Siregar, Eveline dan Retno Widyaningrum, MODUL 01 *Belajar dan Pembelajaran, MKDK4004 Edisi 3*.
- Setiawan, M. Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Suardi, Moh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Sujana, Wayan Cong. 2019. *Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia*. . ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar Volume.

4, Nomor 1 April 2019 ISSN: 2527-5445:
<http://ejournal.ihtn.ac.id/index.php/AW>

Thaib, Eva Nauli. 2013. *Hubungan antara Prestasi Belajar dengan Kecerdasan Emosional*, Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA Februari 2013 VOL. XIII, NO. 2, 384-399.

Widayati, Ani. 2004. Metode Mengajar sebagai Strategi dalam Mencapai Tujuan Belajar Mengajar, Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia, Vol. III No.1-Tahun 2004, h. 66-70.

BAB 2

KONSEP BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

Oleh Sri Juniati, S.Pd., M.Pd.

2.1. Pendahuluan

Belajar dan proses pembelajaran dikenali sebagai unsur kunci dalam jalannya pendidikan. Pendidikan dalam negara ini diterjemahkan sebagai inisiatif yang sengaja dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan pembelajaran dan rangkaian kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi individu mereka. Sasaran pokok pendidikan adalah membantu peserta didik dalam mengembangkan dimensi spiritual dan keagamaan, menguasai kemampuan pengendalian diri, membentuk karakter yang positif, mengasah kecerdasan, menanamkan moralitas tinggi, dan mengembangkan keterampilan yang berguna, baik untuk kepentingan pribadi maupun kontribusi mereka terhadap komunitas, bangsa, dan negara.

Untuk memahami aktivitas dan dinamika dalam pembelajaran dan pengajaran serta mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat menghambatnya, penting bagi pendidik untuk memiliki pemahaman tentang beberapa teori pembelajaran. Memahami teori-teori pembelajaran ini memungkinkan pendidik untuk meramalkan hasil belajar siswa dan merumuskan hipotesis tentang perkembangan belajar mereka. Selain itu, dengan dukungan teori ini, instruktur dapat

memanfaatkan gagasan dan asas-asas pembelajaran untuk mengelola prosedur pembelajaran dengan lebih efisien. Pengembangan metode pengajaran didasarkan pada landasan dari bidang psikologi, yang menjelaskan bagaimana individu memperoleh pengetahuan, serta dari ilmu linguistik, yang memberikan wawasan tentang aspek-aspek bahasa. Informasi dari kedua bidang ini dapat digabungkan untuk menciptakan metode pengajaran yang memfasilitasi proses pembelajaran bahasa.

Belajar dan pembelajaran adalah aktivitas yang melibatkan banyak elemen yang saling terkait dengan tujuan tertentu. Dalam kerangka pembelajaran ini, elemen-elemen tersebut disebut sebagai alat pembelajaran. Alat pembelajaran mencakup perencanaan pembelajaran, berbagai metode, media, dan sumber pembelajaran, serta alat evaluasi seperti ujian dan penilaian non-ujian. Belajar dan pembelajaran, baik sebagai proses maupun sistem, telah menarik perhatian para pakar dari berbagai sudut pandang sesuai dengan bidang keahlian mereka. Ini telah menghasilkan berbagai ide dan teori tentang belajar dan pembelajaran.

2.2. Konsep Belajar dan Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran memiliki hubungan erat, seperti dua aspek yang saling terkait dan sulit dipisahkan, mirip dengan dua sisi dari satu koin. Kemampuan peserta didik untuk belajar secara efektif hanya terjadi ketika mereka berada dalam lingkungan pembelajaran yang mendukung perkembangan belajar yang baik. Di sisi lain, ketika peserta didik memberikan respons yang positif, proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Konsep gabungan belajar dan pembelajaran menunjukkan hubungan antara belajar dan pembelajaran.

2.2.1. Konsep Belajar

Belajar merupakan suatu tindakan, baik dalam dimensi fisik maupun psikologis, yang mengakibatkan perubahan dalam tindakan individu yang mengikuti proses belajar tersebut. Perubahan ini termanifestasi dalam bentuk kemampuan yang cenderung stabil dan bukan dipengaruhi oleh faktor-faktor sementara atau tingkat kematangan.

Proses belajar tidak dapat dianggap sebagai perubahan kemampuan yang disebabkan oleh kematangan, pertumbuhan, atau evolusi, seperti seorang anak yang bisa berdiri setelah sebelumnya hanya mampu duduk, atau perubahan fisik yang disebabkan oleh kecelakaan. Pandangan Slameto menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh individu untuk mencapai perubahan perilaku yang sepenuhnya baru, hasil dari pengalaman dan interaksi mereka dengan lingkungan sekitar, meskipun perubahan ini terjadi dalam jangka waktu yang panjang dan konsisten. Perubahan perilaku baru yang timbul akibat belajar memiliki sifat yang sadar, berlangsung secara berkelanjutan, memiliki tujuan atau orientasi tertentu, bersifat positif, melibatkan aktifitas individu, bersifat konsisten, dan mencakup seluruh aspek perilaku individu.

Tanda-tanda perubahan perilaku yang muncul sebagai hasil dari proses pembelajaran dapat ditemukan dengan jelas dalam berbagai penafsiran mengenai belajar yang diajukan oleh para ahli dalam bidang pendidikan dan psikologi.

1. Pandangan B. F. Skinner tentang Belajar

Skinner berpendapat bahwa pembelajaran melibatkan menciptakan situasi yang memberikan kesempatan untuk penguatan, yang pada gilirannya mendorong individu untuk belajar dengan lebih tekun dan berdedikasi, baik melalui penghargaan (rewards) maupun hukuman (punishments) yang diberikan oleh guru sebagai konsekuensi atas hasil pembelajaran. Dalam perspektif Skinner, belajar adalah hasil dari respons terhadap peristiwa yang memicu pembelajaran, yang bisa berupa hadiah atau sanksi. Oleh karena itu, penggunaan stimulus yang dapat membedakan dan pemberian penguatan dapat mendorong individu untuk lebih berdedikasi

dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran bisa dikonseptualisasikan sebagai interaksi antara stimulus dan respons (S^2R).

2. Belajar menurut Pandangan Robert M. Gagne

Menurut Gagne, yang dikutip oleh Sagala, pembelajaran diartikan sebagai perubahan dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah rangkaian pengalaman belajar yang berlangsung secara berkesinambungan. Perubahan ini tidak hanya dipengaruhi oleh proses pertumbuhan. Pembelajaran terjadi ketika situasi stimulus, bersama dengan ingatan individu, memiliki dampak signifikan pada individu tersebut sehingga mengubah perilakunya dari sebelum mengalami situasi tersebut menjadi setelah mengalaminya.

3. Belajar menurut Pandangan Jean Piaget

Piaget menyatakan bahwa dalam perkembangan kognitif anak, terdapat dua proses utama, yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi mengacu pada kemampuan untuk menyesuaikan atau mengintegrasikan informasi baru dengan pengetahuan yang telah ada sebelumnya, dan jika perlu, memodifikasinya. Sementara itu, akomodasi adalah keterampilan mengorganisir dan menyesuaikan pengetahuan yang telah ada sebelumnya agar lebih cocok dengan informasi baru.

4. Belajar menurut Pandangan Carl R. Rogers

Rogers menekankan pentingnya pendekatan pengajaran dalam praktik pendidikan, yang berbeda dengan model di mana siswa hanya menghafal materi pelajaran dengan penekanan pada peran guru sebagai pihak yang dominan. Untuk mencapai tujuan ini, berbagai prinsip digunakan dalam proses pendidikan dan pembelajaran, seperti: (1) keyakinan bahwa manusia memiliki kemampuan untuk belajar secara alami, sehingga siswa tidak perlu menghabiskan waktu untuk mempelajari hal-hal yang tidak penting bagi mereka, (2) penekanan pada

pemahaman siswa terhadap materi yang memiliki signifikansi bagi mereka, (3) pengaturan bahan ajar agar memiliki relevansi dan makna bagi siswa, (4) penekanan pada pemahaman proses-proses pembelajaran dalam masyarakat modern, termasuk keterbukaan terhadap pembelajaran melalui pengalaman, kerja sama dalam proses perubahan diri yang berkelanjutan, (5) partisipasi aktif siswa yang bertanggung jawab dalam pembelajaran yang optimal, (6) pelaksanaan pembelajaran berdasarkan pengalaman yang melibatkan evaluasi diri siswa, dan (7) pentingnya keterlibatan penuh dan sungguh-sungguh siswa dalam pembelajaran yang melibatkan pengalaman.

Belajar dalam pandangan pandangan Rogers, inti dari konsep pembelajaran adalah kebebasan dan pengakuan terhadap perbedaan individu dalam konteks pendidikan. Oleh karena itu, peserta didik akan memiliki kesempatan untuk lebih memahami diri mereka sendiri, menerima diri mereka sebagaimana adanya, dan akhirnya merasa memiliki kebebasan untuk membuat pilihan dan bertindak sesuai dengan identitas mereka masing-masing dengan penuh tanggung jawab.

2.2.2. Konsep Pembelajaran

Pembelajaran, menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, didefinisikan sebagai suatu rangkaian proses di mana siswa berinteraksi dengan guru dan berbagai sumber belajar dalam konteks pembelajaran. Selama pembelajaran ini, terjadi interaksi edukatif yang merupakan interaksi yang disengaja dengan tujuan, dimana pendidik (guru) memainkan peran utama, serta terdapat proses pembelajaran yang pedagogis yang terjadi pada peserta didik. Proses ini dijalankan secara terstruktur melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pembelajaran adalah upaya pendidik untuk menggerakkan proses perolehan pengetahuan, penguasaan keterampilan, dan pembentukan sikap dan keyakinan pada siswa mereka. Secara

sederhana, pembelajaran berfungsi untuk membantu siswa mereka memahami lebih baik. Untuk mencapai tujuan ini, pendidik harus memahami berbagai teori pembelajar. Salah satu contoh teori ini adalah:

1. **Teori Ilmu Jiwa Daya**

Ahli-ahli dalam bidang Psikologi Daya Manusia telah mengajukan suatu pandangan bahwa aspek-aspek jiwa manusia, seperti kemampuan pengenalan, kemampuan ingatan, kemampuan berpikir, kemampuan berfantasi, dan sejenisnya, dapat dianggap sebagai potensi atau kapabilitas yang ada dalam diri manusia. Kapabilitas-kapabilitas ini adalah sumber daya yang ada. Manusia hanya dapat mengoptimalkan potensi ini melalui latihan sehingga hasilnya dapat dirasakan ketika digunakan untuk tujuan tertentu.

2. **Teori Asosiasi**

Perspektif teori pembelajaran dalam Ilmu Jiwa Asosiasi, yang dikenal sebagai teori Sarbond, melibatkan ide stimulus (rangsang), respons (tanggapan), dan asosiasi (hubungan). Rangsang digunakan untuk memicu respons, dan kedua unsur ini kemudian dikaitkan untuk membentuk suatu asosiasi. Dasar dari teori ini adalah bahwa keseluruhan sebenarnya merupakan hasil dari penggabungan unsur-unsurnya atau bagian-bagian yang berkontribusi.

3. **Teori *Connectionism***

Teori *Connectionism* yang diperkenalkan oleh Edward L. Thorndike berasal dari beberapa penelitian yang ia lakukan yang mendalami konsep pembelajaran dengan menggunakan hewan, khususnya kucing. Dalam percobaannya, dia memasukkan kucing yang lapar ke dalam wadah yang terdiri dari pengunci pintu, tuas, dan tali yang menghubungkan tuas ke pengunci pintu. Perangkat ini diatur sedemikian rupa sehingga

kucing dapat mengambil makanan yang diletakkan di depan pintu. Penelitiannya menyimpulkan bahwa keterkaitan antara rangsangan dan respons menyebabkan pembelajaran. Thorndike juga mengungkapkan bahwa pembelajaran melibatkan proses "*trial and error*" (percobaan dan kesalahan) dan "*law of effect*" (hukum efek), yang menyiratkan bahwa perilaku atau tindakan yang menghasilkan keadaan yang memuaskan atau sesuai dengan konteks akan diingat dan dipelajari dengan lebih efektif.

4. **Teori *Conditioning***

Mereka yang mengikuti teori *Conditioning* melihat bahwa semua tindakan manusia sebenarnya merupakan hasil dari kondisi atau proses pembiasaan, yakni hasil dari kebiasaan atau latihan untuk menanggapi stimulus tertentu selama hidup mereka. Dalam bidang psikologi, penafsiran tentang istilah "belajar" dan proses pembelajaran telah diajukan; ini terkait dengan prinsip-prinsip dasar teori-teori tentang belajar.

Berikut adalah beberapa kesimpulan yang dapat ditarik dari analisis ini:

- a. Belajar adalah aktivitas yang melibatkan aspek fisik dan psikologis, yang menyebabkan perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang mungkin bertahan lama. Belajar dapat dibagi menjadi berbagai kategori, seperti belajar abstrak, keterampilan, sosial, pemecahan masalah, rasional, kebiasaan, apresiasi, dan pengetahuan. Para ahli pendidikan dan psikologi sangat memperhatikan istilah "belajar", yang pada dasarnya merujuk pada proses mengubah perilaku seseorang karena pengalaman atau praktik tertentu.
- b. Proses pembelajaran didefinisikan sebagai interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber pembelajaran dalam lingkungan belajar tertentu. Proses pembelajaran juga mencakup langkah-langkah seperti perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Oleh karena itu, keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh ketiga elemen ini.

2.3. Strategi Belajar dan Pembelajaran

Strategi belajar dapat dijelaskan sebagai karakteristik dan tindakan individu dalam proses pembelajaran. Oxford memberikan definisi strategi belajar sebagai perilaku yang diterapkan oleh pembelajar untuk mencapai keberhasilan, ketertiban, dan kesenangan dalam memahami bahasa. Strategi belajar merujuk pada langkah-langkah konkret dan proses berpikir yang diterapkan dalam proses pembelajaran serta memengaruhi apa yang dipahami. Sementara itu, strategi pembelajaran bahasa melibatkan serangkaian tindakan yang dirancang untuk perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran bahasa, mencakup berbagai aspek seperti tujuan, materi, metode, alat bantu, dan penilaian, dengan tujuan mencapai target yang telah ditetapkan.

Sesuai dengan pandangan Huda (1999), ada berbagai jenis strategi belajar yang dapat diidentifikasi, termasuk:

1. Terdapat dua kategori utama strategi pembelajaran, yaitu Strategi Inti dan Strategi Pendukung: Strategi Inti digunakan secara langsung dalam pemrosesan materi pembelajaran. Sementara itu, Strategi Pendukung digunakan untuk memperkuat sikap belajar serta membantu pembelajar dalam mengatasi gangguan, kelelahan, frustrasi, dan sejenisnya.
2. Terdapat pula dua jenis strategi pembelajaran yang dikenal sebagai Strategi Kognitif dan Strategi Metakognitif: Strategi Kognitif digunakan untuk mengatur dan memproses materi pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan daya ingat dalam jangka waktu yang lebih panjang. Di sisi lain, Strategi Metakognitif melibatkan langkah-langkah yang membantu dalam memantau proses kognitif, seperti introspeksi diri dan peningkatan kesadaran diri terhadap proses belajar itu sendiri.
3. Strategi lain yang dapat dikenali adalah Strategi Sintaksis dan Strategi Semantik: Strategi Sintaksis berkaitan dengan penggunaan kata, fungsi kata, prefiks, sufiks, dan pengelompokan kata dalam bahasa. Sementara itu, Strategi

Semantik terfokus pada pemahaman makna kata dan hubungan kata-kata dengan objek nyata, situasi, dan peristiwa dalam konteks pembelajaran.

Strategi pembelajaran dapat diklasifikasi, antara lain sebagai berikut:

1. Fokus pada Komponen dalam Program Pengajaran: Strategi ini melibatkan tiga elemen utama, yaitu pengajar, peserta didik, dan materi pengajaran. Ketika mengacu pada peran pengajar, instruktur bertindak sebagai pengirim informasi kepada peserta didik menggunakan berbagai teknik seperti ceramah, pembelajaran kelompok, pertukaran ide, demonstrasi, dan integrasi mata pelajaran. Ketika memusatkan perhatian pada peserta didik, strategi pembelajaran memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk aktif dalam proses belajar, sementara instruktur berperan sebagai pembimbing dan penggerak. Teknik penyampaian yang dapat digunakan melibatkan diskusi, kerja kelompok, penemuan, eksperimen, kunjungan lapangan, dan teknik pengajaran khusus. Fokus pada materi pengajaran mencakup pembagian materi menjadi dua jenis, yaitu materi formal yang merupakan konten dalam buku teks resmi sekolah dan materi informal yang diperoleh dari lingkungan sekolah. Teknik pengajaran dapat mencakup tutorial, modular, pendekatan pengajaran terpadu, dan demonstrasi.
2. Kegiatan Pengolahan Pesan atau Materi: Diklasifikasikan menjadi dua jenis strategi, yaitu strategi pembelajaran ekspositoris yang melibatkan penyajian atau penguraian baik dalam bentuk tertulis maupun verbal. Strategi pembelajaran heuristik adalah pendekatan yang mendorong peserta didik untuk aktif mencari dan menemukan fakta, prinsip, serta konsep yang mereka butuhkan.
3. Pengolahan Pesan atau Materi: Terbagi menjadi dua jenis strategi, yaitu strategi pembelajaran deduktif yang mengolah pesan dari yang bersifat umum ke yang lebih

spesifik. Contohnya, dimulai dengan memberikan definisi kalimat tunggal, kemudian memberikan contoh-contoh kalimat tunggal, dan akhirnya membahas ciri-ciri kalimat tunggal. Strategi pembelajaran induktif, di sisi lain, mengolah pesan dari yang lebih spesifik ke yang lebih umum. Misalnya, dimulai dengan memberikan contoh-contoh kalimat tunggal dan ciri-ciri kalimat tunggal sehingga peserta didik dapat menciptakan definisi kalimat tunggal sendiri.

4. Cara Memproses Penemuan: Dikategorikan menjadi dua jenis strategi, yaitu strategi pembelajaran ekspositoris yang melibatkan penguraian baik dalam bentuk tertulis atau verbal. Strategi penemuan (discovery) melibatkan proses seperti observasi, analisis, pemahaman, klasifikasi, hipotesis, penjelasan, dan penarikan kesimpulan untuk memahami suatu konsep atau prinsip.

2.3.1. Strategi Pengembangan Keterampilan Berbahasa

Bahasa memiliki peran penting dalam aktivitas manusia, dan kemampuan seseorang dalam berbahasa sangat memengaruhi kemampuan komunikasinya. Penggunaan berbagai pendekatan kreatif dapat membantu meningkatkan penguasaan bahasa dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung. Diharapkan dapat meningkatkan keterampilan komunikasi lisan yang terstruktur melalui mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis melalui pendekatan pembelajaran yang dinamis.

2.4. Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan adalah perspektif umum yang dimiliki oleh seorang guru terhadap suatu masalah atau objek tertentu, yang menghasilkan pesan tertentu. Menurut Tarigan (1995), pendekatan adalah kumpulan asumsi yang mendasar tentang sifat dasar bahasa, pengajaran, materi pelajaran, dan pembelajaran bahasa yang bersifat aksiomatik.. Asumsi-asumsi

ini menjadi dasar dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian proses pembelajaran bahasa.

Menurut Anthony (sebagaimana yang dikutip oleh Ismati dan Umay, 2012), pendekatan merupakan serangkaian asumsi yang terkait dengan sifat bahasa dan proses pembelajaran bahasa. Pendekatan ini berperan sebagai kerangka kerja yang menjelaskan karakteristik subjek yang akan diajarkan dengan benar. Pendekatan juga dapat dianggap sebagai metode untuk memulai suatu tindakan. Pendekatan dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai kumpulan metode dan teknik yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Dalam merancang pembelajaran, tersedia berbagai pendekatan yang dapat dipilih. Dalam kerangka pendekatan tersebut, terdapat sejumlah metode yang dapat diadopsi. Dalam metode tersebut, terdapat berbagai teknik yang dapat dipilih.

Selain itu, dalam penggunaan teknik-teknik tersebut, terdapat berbagai taktik pembelajaran yang dapat digunakan.

1. Jenis Pendekatan Pembelajaran

Dalam konteks pendekatan pembelajaran, terdapat dua jenis pendekatan yang umum digunakan, yaitu:

- a. Pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centered approaches*). Pendekatan yang menekankan peran guru ini mencakup penggunaan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), pendekatan deduktif, dan pendekatan ekspositori. Dalam pendekatan guru-centric, guru memiliki peran sentral dalam memberikan penjelasan rinci tentang materi pembelajaran. Tujuan utama pendekatan ini adalah untuk menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada siswa.
- b. Pendekatan yang berpusat pada siswa (*student-centered approaches*). Pendekatan pembelajaran yang menekankan peran siswa ini melibatkan strategi pembelajaran berbasis inkuiri, pendekatan penemuan, dan pembelajaran induktif (fokus pada siswa). Dalam kerangka pendekatan ini, guru

berperan sebagai fasilitator atau pembimbing, sehingga aktivitas pembelajaran siswa menjadi lebih terstruktur dan terarah.

2. Macam-Macam Pendekatan Pembelajaran.

Berikut ini adalah macam-macam pendekatan pembelajaran, antara lain yaitu sebagai berikut: *Pertama*, Pendekatan Pembelajaran Kontekstual. Pembelajaran kontekstual adalah metode pendidikan yang membantu guru mengaitkan pembelajaran dengan situasi dunia nyata yang dihadapi siswa. Tujuannya adalah mendorong siswa untuk mengaitkan apa yang mereka pelajari dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Depdiknas, 2002:23). Pendekatan berbasis konteks berlandaskan pada keyakinan bahwa siswa akan lebih memahami materi pelajaran jika mereka dapat menghubungkannya dengan pengalaman dalam konteks lingkungan alami, daripada sekadar menghafal dan memahaminya.. Metode ini menekankan bahwa pembelajaran harus lebih berfokus pada pengalaman daripada hanya mencapai tujuan penguasaan materi, yang dapat menghambat kemampuan siswa untuk mengatasi masalah dalam kehidupan mereka. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi lebih penting daripada hasilnya, dan guru harus membuat berbagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan prinsip "membelajarkan" dan "memberdayakan" siswa daripada hanya "mengajarkan" mereka.

Kedua, Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme. Konsep dasar dari pendekatan kontekstual adalah pendekatan pembelajaran konstruktivisme. Teori konstruktivisme berpendapat bahwa ketika seseorang memperoleh pengetahuan atau pengalaman baru, konsep-konsep dalam struktur kognitifnya akan berubah dan berkembang. Menurut Rumelhart dan Norman (1978), mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada dapat membantu membangun konsep dalam struktur kognitif. Ini adalah tindakan yang dikenal sebagai "accretion".

Ketiga, Pendekatan Pembelajaran Deduktif dan Induktif. Pendekatan deduktif ditandai dengan memulai pembelajaran dengan menjelaskan konsep, definisi, dan istilah-istilah yang relevan pada tahap awal. Pendekatan deduktif berasaskan keyakinan bahwa pembelajaran akan lebih berhasil jika peserta didik memiliki pemahaman yang kuat tentang kerangka masalah dan konsep dasar sebelum memasuki tahap pembelajaran selanjutnya (Suwarna, 2005). Pendekatan Induktif. Karakteristik utama dari pendekatan induktif dalam pengolahan informasi adalah menggunakan data untuk membangun konsep atau untuk memahami suatu konsep. Data yang digunakan bisa berupa data primer atau kasus-kasus nyata yang terjadi dalam konteks tertentu.

Keempat, Pendekatan Konsep dan Proses. Pendekatan Berbasis Konsep. Pembelajaran berbasis konsep berarti membimbing siswa untuk memahami suatu topik melalui pemahaman konsep yang terkandung di dalamnya. Fokus utama dari metode ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang konsep dan subkonsep yang relevan. Beberapa pendekatan digunakan untuk membantu siswa memahami konsep. Pendekatan Berbasis Proses. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan proses seperti mengamati, merumuskan hipotesis, merencanakan, menafsirkan, dan berkomunikasi. Sejak kurikulum dimulai pada tahun 1984, pendekatan keterampilan proses ini telah digunakan dan diperbarui. Pendekatan berbasis proses menekankan bahwa siswa harus aktif terlibat dalam pembelajaran.

Kelima, Konvensional. Pembelajaran konvensional atau tradisional adalah pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada pengajaran materi secara lisan kepada sekelompok siswa oleh seorang guru. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa siswa dapat memahami materi sebaik mungkin. Pendekatan ini cenderung berpusat pada guru, disebut demikian karena peran guru dianggap sangat signifikan atau mendominasi dalam strategi pembelajaran ini.

Keenam, Pendekatan pembelajaran saintifik adalah suatu strategi pembelajaran yang mengadopsi cara berpikir ilmiah dan

metode inkuiri, di mana siswa memiliki peran aktif, baik secara individu maupun dalam kelompok, dalam menjelajahi konsep dan prinsip selama proses pembelajaran (Hidayah, 2013). Pendekatan ilmiah dalam metode pembelajaran saintifik ini melibatkan serangkaian tahapan, termasuk pengamatan, perumusan pertanyaan, pelaksanaan eksperimen, penalaran, dan berkomunikasi hasil temuan.

2.5. Metode Pembelajaran

Pembelajaran ini menggunakan gabungan dua kata yang sama. Sebuah "metode" adalah sebuah pendekatan atau cara untuk mencapai sesuatu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "metode" merujuk pada langkah-langkah atau cara tertentu yang digunakan dalam melakukan suatu pekerjaan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Sebagaimana dinyatakan oleh Hamzah dan Muhlisrarini, metode adalah rencana yang dirancang dengan cermat untuk mencapai tujuan tertentu. Metode mengajar adalah cara yang telah dipilih dan ditetapkan oleh guru untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Macam-Macam Metode Pembelajaran: Berikut ini adalah beberapa metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran:

1. Metode Tradisional / Metode Kuliah

Metode pengajaran yang melibatkan pengajar menyampaikan informasi secara lisan kepada siswa dianggap sebagai pendekatan yang paling sederhana dan murah dan tidak memerlukan banyak peralatan tambahan. Metode ini dapat menjadi pilihan yang baik saat siswa tidak dapat mengakses literatur atau sumber informasi lainnya.

2. Metode Diskusi

Tjokrodiharjo (2005) menjelaskan bahwa diskusi adalah kondisi di mana guru bersama siswa, atau antar siswa, berinteraksi satu sama lain dengan berbagi ide dan pandangan mereka. Proses penyelenggaraan diskusi melibatkan beberapa langkah, yaitu menyampaikan tujuan

diskusi, mengatur pengaturan atau setting, memberikan arahan, mengawasi diskusi, mengakhiri diskusi, dan melakukan sesi tanya-jawab singkat tentang prosesnya.

3. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi menunjukkan atau menunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, atau objek tertentu, baik dalam bentuk nyata maupun simulasi, dan disertai dengan penjelasan. Menurut Syaiful (2005), metode penunjukan ini lebih sesuai untuk mengajar konsep-konsep yang terkait dengan gerakan, prosedur, atau kebiasaan tertentu. Metode penunjukan digunakan dalam proses pengajaran dengan memanfaatkan objek atau materi ajar yang relevan selama pembelajaran.

4. Metode Ceramah Tambahan

Metode ceramah tambahan adalah kombinasi dari metode ceramah dengan metode lainnya. Dalam praktiknya, metode ceramah masih merupakan komponen utama yang digunakan, tetapi mereka juga dapat digunakan bersama dengan metode lain untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

5. Metode Eksperimen

Metode eksperimen adalah suatu pendekatan pengajaran yang melibatkan tindakan berupa praktikum atau percobaan laboratorium. Dengan pendekatan ini, setiap siswa memiliki kesempatan untuk mengamati proses secara langsung dan belajar secara praktis.

6. Metode Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning). Metode ini dapat digunakan tidak hanya sebagai cara belajar umum tetapi juga sebagai cara berpikir karena dalam proses pemecahan masalah dapat digunakan berbagai teknik, mulai dari pencarian data hingga mencapai kesimpulan. Pendekatan pembelajaran ini menekankan pembelajaran berbasis masalah, dengan fokus pada siswa sebagai pusat pembelajaran dan penekanan pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah melalui kerja kelompok. Metode PBL (Problem-Based Learning) ini diterapkan dalam kelompok kecil di dalam kelas, di mana siswa diberikan studi kasus untuk merangsang diskusi

dalam kelompok. Kemudian, siswa berbagi hasil penelitian mereka terkait kasus tersebut dan melakukan diskusi bersama dalam kelompok.

7. Metode *Discovery*

Metode *discovery* adalah suatu pendekatan pengajaran modern yang bertujuan untuk mengembangkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan kemandirian mereka, serta meningkatkan pemahaman. Dalam metode ini, siswa didorong untuk mencari jawaban atas pertanyaan mereka sendiri, sehingga membantu mereka mengingat informasi dengan lebih baik. Pendekatan ini dikenal dengan istilah strategi penemuan, di mana siswa secara aktif terlibat dalam pencarian, pemahaman, dan penemuan informasi atau materi yang relevan. Lebih dari itu, siswa juga mampu menganalisis pengetahuan yang mereka peroleh dan menerapkannya dalam konteks masyarakat.

8. Metode *Inquiry*

Metode *inquiry* merupakan sebuah pendekatan yang memiliki potensi untuk mendorong siswa untuk menyadari apa yang telah mereka pelajari selama proses pembelajaran. Peran guru tetap memiliki signifikansi dalam metode ini, yakni dengan merancang pengalaman pembelajaran. *Inquiry* pada dasarnya berarti menguraikan apa yang telah dipelajari. Pendekatan ini mendorong siswa untuk menginternalisasi materi pembelajaran dan menganggapnya sebagai sesuatu yang bernilai. Langkah-langkah pelaksanaan metode *inquiry* mencakup hal-hal berikut: pertama, guru memberikan penjelasan materi yang diajarkan dan kemudian memberikan tugas kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru sebagai metode evaluasi pemahaman siswa. Dalam konteks ini, guru membantu siswa dalam menjawab pertanyaan yang mungkin sulit dan membingungkan. Selanjutnya, sesi resitasi dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Akhirnya, siswa diminta untuk merangkum pembelajaran

mereka sebagai kesimpulan yang dapat
dipertanggungjawabkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahasa, B. (2016) 'Bahasa dan Belajar Bahasa', pp. 1–32. At-Ta'lim Volume II, Nomor II, Juni 2016
- Buku Pembelajaran Bahasa Indonesia.pdf (2019).
- Dan, B. and Press, U. (2021) *PEMBELAJARAN Layout : Abdul Rauf.*
- Hanafy, S. *et al.* (2014) 'Konsep belajar dan pembelajaran', 17(1), pp. 66–79.
- Kelas, D. I., Sma, X. I. and Rendang, N. (no date) 'PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS DALAM JARINGAN', pp. 208–215.
- Munajah, R. and Pd, M. (2019) 'Halaman Pengesahan'.
- Ni, M. (2005) 'Memahami Konsep Dasar Teori Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Dasar-dasar Teori Pembelajaran Bahasa', pp. 63–78.
- Pendidikan, F. I. and Jakarta, M. (2018) 'Strategi belajar & pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan bahasa', pp. 108–113.
- Setiawan, M. A. (2020) 'belajar dan pembelajaran', (August 2017).
- sukirman Dan, B. (2021) *Belajar dan pembelajaran.*
- Yunus, M Bahasa, H. Edisi 2 (PDGK4204/MODUL 1) 'Hakikat Bahasa dan Pembelajaran Bahasa', pp. 1–40.

BAB 3

RUANG LINGKUP BELAJAR DAN PEMBELAJARAN BAHASA

Oleh Dr. Nurcaya, M.Pd.

3.1. Pendahuluan

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar. Proses belajar pada hakekatnya juga merupakan kegiatan mental yang tidak dapat dilihat, artinya proses perubahan yang terjadi dalam diri seseorang yang belajar tidak dapat disaksikan. Manusia hanya mungkin dapat menyaksikan dari adanya gejala-gejala perubahan perilaku yang tampak. Secara umum menurut Darsono (Gusnarib & Rosnawati, 2021) istilah belajar dimaknai sebagai suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku. Dengan pengertian demikian, maka pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku peserta didik berubah ke arah yang lebih baik.

Secara sederhana, bahasa dapat diartikan sebagai alat untuk menyampaikan sesuatu yang terlintas di dalam hati. Namun, lebih jauh bahasa adalah alat untuk berinteraksi atau alat untuk berkomunikasi, dalam arti alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep atau perasaan. Bahasa adalah sebuah sistem, artinya, bahasa dibentuk oleh sejumlah komponen yang berpola secara tetap dan dapat dikaidahkan (Ihsan & Nafisa, 2021).

Sistem bahasa berupa lambang-lambang bunyi, setiap lambang bahasa melambangkan sesuatu yang disebut makna atau konsep. Karena setiap lambang bunyi itu memiliki atau menyatakan suatu konsep atau makna, maka dapat disimpulkan bahwa setiap suatu ujaran bahasa memiliki makna. Pada hakikatnya belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi. Oleh karena itu pembelajaran Bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan Bahasa yang baik secara lisan maupun tertulis (Farhurohman, 2017). Kemampuan menggunakan bahasa dalam komunikasi merupakan tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran bahasa. Untuk mencapai tujuan itu diperlukan pendekatan dalam pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

3.2. Belajar dan Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran adalah proses yang sangat penting dalam kehidupan kita. Belajar adalah aktivitas mental yang melibatkan penerimaan, pemahaman, dan penggunaan informasi atau pengetahuan baru. Ini adalah cara kita mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman tentang dunia di sekitar kita. Pembelajaran, di sisi lain, adalah proses yang lebih luas yang mencakup semua metode dan pengalaman yang digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan seseorang. Pembelajaran dapat terjadi di dalam atau di luar lingkungan sekolah, melalui pengalaman langsung, pengajaran, atau bahkan interaksi sosial.

Selama proses belajar dan pembelajaran, individu menerima informasi, menganalisisnya, menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah ada, dan kemudian mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Ini melibatkan kemampuan untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengembangkan keterampilan baru. Selain itu, belajar dan pembelajaran tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga melibatkan aspek emosional, sosial, dan bahkan fisik. Proses ini memungkinkan kita untuk tumbuh dan

berkembang sepanjang hidup kita, meningkatkan diri kita sendiri, dan berkontribusi pada masyarakat yang lebih baik. Oleh karena itu, penting bagi setiap individu untuk aktif dalam merancang pengalaman belajar mereka sendiri dan terbuka terhadap kesempatan belajar yang ada di sekitar mereka.

3.2.1. Belajar

Pengertian belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari (Maâ, 2018). Definisi belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar (Suardi, 2018). Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih.

Arti belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya. Belajar merupakan sesuatu yang berproses dan merupakan unsur yang fundamental dalam masing-masing tingkatan pendidikan. Agar lebih memahami apa arti belajar, kita dapat merujuk pada pendapat beberapa ahli berikut ini, belajar bukan hanya tentang mengingat informasi, tetapi lebih luas, yaitu pengalaman yang melibatkan proses.

Belajar menurut Gulo (2008) adalah suatu proses yang berlangsung di dalam diri seseorang yang mengubah tingkah lakunya, baik tingkah laku dalam berpikir, bersikap, dan berbuat. James O. Whittaker (Zaim & Djamarah, 2019) menyatakan bahwa belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Sedangkan menurut R. Gagne (Zaim & Djamarah, 2019) belajar

adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, ketrampilan, kebiasaan dan tingkah laku. Pada dasarnya belajar menurut Syah (Diniaty, 2017) merupakan tahapan perubahan perilaku siswa yang relatif positif dan mantap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif, dengan kata lain belajar merupakan kegiatan berproses yang terdiri dari beberapa tahap. Tahapan dalam belajar tergantung pada fase-fase belajar, dan salah satu tahapannya adalah yang dikemukakan oleh *witting* yaitu tahapan perolehan informasi, tahapan penyimpanan informasi, tahapan pendekatan kembali informasi (Syah dalam Diniaty, 2017). Definisi yang lain menyebutkan bahwa belajar adalah sebuah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh sebuah perubahan tingkah laku yang menetap, baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung, yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan (Roziqin dalam Gusnarib & Rosnawati, 2021).

Secara keseluruhan, pandangan-pandangan ini menekankan bahwa belajar adalah suatu proses dinamis yang melibatkan perubahan tingkah laku, pemahaman, kemampuan, atau disposisi individu melalui aktivitas dan pengalaman. Belajar tidak hanya tentang mendapatkan pengetahuan, tetapi juga tentang mengubah cara individu berperilaku dan berinteraksi dengan dunia sekitarnya.

Menurut Sadirman (Herawati, 2020), secara umum ada tiga tujuan belajar, yaitu:

1. **Memperoleh Pengetahuan:** Salah satu tujuan utama belajar adalah untuk memperoleh pengetahuan baru. Belajar tidak hanya sebatas mengingat fakta atau informasi, tetapi juga melibatkan pengembangan kemampuan berpikir. Artinya, belajar tidak hanya tentang apa yang kita ketahui, tetapi juga tentang bagaimana kita menggunakan pengetahuan tersebut dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan membuat keputusan yang baik.

2. Menanamkan Konsep dan Keterampilan: Selain pengetahuan, belajar juga bertujuan untuk menanamkan konsep dan keterampilan pada individu. Konsep adalah pemahaman tentang prinsip-prinsip dasar atau ide-ide penting dalam suatu bidang, sementara keterampilan melibatkan kemampuan fisik dan mental untuk melakukan tugas-tugas tertentu. Proses belajar ini bisa berhubungan dengan keterampilan praktis, seperti keterampilan teknis atau keterampilan dalam berpikir abstrak.
3. Membentuk Sikap: Belajar juga memiliki peran penting dalam membentuk sikap individu. Sikap melibatkan aspek-aspek psikologis dan emosional yang mencerminkan nilai-nilai, keyakinan, dan moralitas individu. Proses belajar dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai positif dan membantu individu mengembangkan sikap yang baik, seperti toleransi, empati, tanggung jawab, dan rasa hormat terhadap orang lain. Guru memiliki peran penting dalam membentuk sikap siswa dengan menjadi contoh yang baik dan memberikan bimbingan yang tepat.

Dengan memahami tiga tujuan belajar ini, pendidik dapat merancang pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna untuk siswa. Belajar bukan hanya tentang mengisi kepala siswa dengan informasi, tetapi juga tentang membantu mereka mengembangkan pemikiran yang kritis, keterampilan yang relevan, dan sikap yang positif untuk menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan.

3.2.2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi yang dilakukan peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Samsinar, 2020). Dalam sebuah proses pembelajaran memiliki unsur-unsur di dalamnya yaitu pendidik, peserta didik, sumber belajar, lingkungan, belajar dan interaksi yang saling berkaitan di antara unsur-unsur tersebut.

Gagne & Briggs (Nurlaelah & Sakkir, 2020) mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses pembelajaran, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Atau dengan kata lain pembelajaran adalah kegiatan yang sengaja direncanakan dan dirancang sedemikian rupa dalam rangka memberikan bantuan untuk proses belajar.

Dalam proses pembelajaran ada 2 unsur yang dapat mempengaruhi yaitu unsur internal dan eksternal. Unsur internal yaitu dari pembelajaran itu sendiri sedangkan unsur eksternal meliputi hal-hal di luar pembelajaran yang dapat mempengaruhi sebuah proses pembelajaran diri sendiri. Pada proses pembelajaran membutuhkan stimulus - stimulus untuk dirinya yang mendukung proses belajar sehingga menjadi lebih optimal. Oleh karena itu sebuah proses melibatkan tidak hanya satu pihak maka usaha yang berupa stimulus tersebut bermacam-macam seperti metode dan media yang digunakan untuk sebuah proses belajar dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Hamalik (2020) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu kombinasi tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Suatu kesatuan yang saling berhubungan yang akan menjadi kurang lengkap dan memperlambat tercapainya tujuan pembelajaran apabila salah satu unsur di dalamnya dikurangi atau dihilangkan. Dalam sebuah pembelajaran di dalamnya pasti terdapat komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Komunikasi tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan yaitu sarana untuk menyampaikan materi.

Pembelajaran menurut Woolfolk (Yuyun Windarti, Nurfahrudianto, & Samijo, 2021) juga dapat diartikan sebagai sesuatu pengalaman secara relatifnya menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku menurut. Maka dapat

disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses panjang yang di dalamnya terdapat hubungan timbal balik antara pihak-pihak yang terlibat sehingga suatu saat pembelajaran dapat disebut sebagai sumber belajar dan sebaliknya.

Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dan tugas guru adalah mengkoordinasikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Disini pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik.

3.3. Pengertian Bahasa

Bahasa, dalam arti yang paling sederhana, adalah alat untuk menyampaikan pemikiran dan perasaan. Namun, lebih dalam lagi, bahasa adalah sarana interaksi dan komunikasi, yang memungkinkan kita mengungkapkan gagasan, konsep, dan perasaan (Devianty, 2017). Dalam bidang sosiolinguistik, bahasa didefinisikan sebagai sistem simbol yang terdiri dari suara, bersifat konvensional, produktif, dinamis, beragam, dan unik untuk manusia (Jumrah, 2014).

Bahasa adalah sebuah sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang beroperasi dengan pola yang konsisten dan dapat diuraikan. Setiap simbol dalam bahasa mewakili sebuah makna atau konsep tertentu. Oleh karena itu, setiap ucapan dalam bahasa memiliki makna. Sebagai contoh, kata "nasi" melambangkan konsep "makanan pokok yang umum dikonsumsi oleh orang."

Selain berfungsi sebagai alat untuk menyatakan diri, bahasa juga memiliki peran penting dalam komunikasi. Bahasa adalah sarana untuk menyampaikan informasi, pemikiran,

perasaan, dan gagasan, serta menjadi alat yang memungkinkan kerja sama dalam masyarakat (Mailani, Nuraeni, Syakila, & Lazuardi, 2022). Komunikasi adalah hasil dari ekspresi diri yang lebih lanjut. Ketika bahasa digunakan untuk berkomunikasi, tujuannya adalah agar para pembaca atau pendengar menjadi fokus perhatian. Bahasa bersifat komunikatif karena digunakan secara luas dalam masyarakat.

Sebagai makhluk sosial, manusia menggunakan dua cara berkomunikasi: verbal dan non-verbal. Komunikasi verbal melibatkan penggunaan media bahasa, baik lisan maupun tertulis, sementara komunikasi non-verbal menggunakan berbagai simbol, isyarat, kode, dan suara seperti tanda lalu lintas, sirene, yang kemudian diartikan dalam bahasa manusia. Selain itu, bahasa juga berperan dalam integrasi sosial dan adaptasi (Sari, 2015). Seseorang akan memilih bahasa yang sesuai dengan situasi dan kondisi sosial yang dihadapi. Misalnya, bahasa yang digunakan dengan teman mungkin berbeda dari bahasa yang digunakan dengan orang tua atau dalam situasi formal. Kemampuan menguasai bahasa bangsa memudahkan seseorang untuk berinteraksi dan beradaptasi dalam masyarakat.

Terakhir, bahasa juga berfungsi sebagai alat kontrol sosial yang memengaruhi sikap, perilaku, dan kata-kata seseorang (Oktavia et al., 2018). Kontrol sosial dapat diterapkan baik pada diri sendiri maupun dalam masyarakat, seperti melalui buku pelajaran, ceramah agama, orasi ilmiah, diskusi, atau iklan layanan masyarakat. Sebagai contoh, menulis dapat menjadi cara efektif untuk mengendalikan rasa marah.

3.4. Pengertian Pembelajaran Bahasa

Pada hakikatnya belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi (Sugiarsih, 2010). Oleh karena itu pembelajaran bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa yang baik secara lisan maupun tertulis. Kemampuan menggunakan bahasa dalam

komunikasi merupakan tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran bahasa. Untuk mencapai tujuan itu diperlukan pendekatan dalam pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Untuk itu, dalam kurikulum pendidikan dasar 1994 rambu-rambu pembelajaran bahasa dianjurkan agar dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa yang mencakup aspek mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan sastra Indonesia dapat dipadukan atau dikaitkan dengan mata pelajaran lain seperti IPA, IPS, dan matematika (Samsiyah & SD, 2016).

Pendekatan terpadu dalam pembelajaran bahasa dilandasi pandangan bahasa holistic (*whole language*) yang memperlakukan bahasa sebagai sesuatu yang bulat dan utuh. *Whole language* menurut Eisele (Mulyaningsih, 2015) adalah suatu cara berpikir tentang bagaimana anak belajar bahasa-bahasa lisan dan bahasa tulisan. Anak itu secara alamiah memperoleh bahasa lisan melalui mendengarkan (menyimak) dan berbicara. Selama tahun-tahun perkembangan ini, kesempurnaan itu diharapkan; anak-anak itu bebas berbuat kekeliruan. Orang dewasa mengerti dan menerima sebab mereka menyadari bahwa belajar itu perlu waktu dan latihan. Bagaimanapun ketika anak memulai membaca dan menulis, cepat berhasil itu sering diharapkan. Berkaitan dengan bahasa lisan, anak-anak perlu banyak latihan membaca dan menulis melalui pengalaman-pengalaman yang bermakna. Mereka juga perlu kebebasan untuk berbuat keliru dan belajar dari kekeliruan mereka itu. Oleh karena para guru *whole language* mengetahui bagaimana belajar bahasa, mereka memberikan waktu dan kesempatan belajar praktik untuk perkembangan baca tulis.

Dalam pembelajaran bahasa di sekolah, guru tidak perlu memberikan tema-tema yang spesifik karena anak-anak belajar bahasa seperti mencari teman belajar tentang lingkungannya dan lingkungan keluarga sendiri. Routman (Budianingsih, 2023) menyatakan bahwa keterpaduan sudah terkandung dalam pembelajaran *whole language*. Keterpaduan bahasa adalah suatu

pendekatan belajar dan cara berpikir yang menghargai keterhubungan dari proses bahasa itu seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan sebagai keterpaduan pembelajaran yang berarti dalam segala bidang studi. Keterpaduan merupakan pendekatan dalam belajar dan cara berpikir yang memandang proses berbahasa sebagai bagian integral dalam belajar di bidang apapun. Ini berarti bahwa khususnya di SD bahasa tidak dipelajari sebagai mata pelajaran seperti sains, misalnya, melainkan terpadu dalam penggunaannya untuk mempelajari apapun. Aspek-aspek keterampilan berbahasa dikembangkan secara langsung melalui kegiatan belajar dalam semua bidang. Agar dapat terjadi keterpaduan dalam pembelajaran dapat menggunakan unit tematik. Hal ini menjadi sarana keterpaduan di samping memberikan makna bagi anak.

Pembelajaran bahasa di gunakan untuk mengacu pada penguasaan bahasa-kedua, baik yang di lakukan secara formal maupun informal. Ada dua tipe pembelajaran yaitu:

1. *Tipe Naturalistik* bersifat alamiah, tanpa guru dan tanpa kesengajaan. Pembelajaran berlangsung di dalam kehidupan bermasyarakat.
2. *Tipe Formal* berlangsung di dalam kelas dengan guru, materi dan alat-alat bantu belajar yang sudah di persiapkan.

3.5. Faktor dan Prinsip Pembelajaran Bahasa

3.5.1. Faktor-Faktor Pembelajaran Bahasa

Berbagai faktor, variabel, dan kendala menentukan berhasil tidaknya pembelajaran bahasa. Faktor tersebut dibagi menjadi dua yaitu faktor penentu keberhasilan pembelajaran bahasa kedua dan faktor penentu keberhasilan bahasa pertama.

1. Faktor-faktor Penentu Dalam Pembelajaran Bahasa Kedua

Faktor Motivasi, dalam kaitannya pembelajaran bahasa kedua faktor motivasi memiliki dua fungsi. a) Fungsi Integratif motivasi itu mendorong seseorang untuk mempelajari suatu bahasa karena adanya keinginan untuk berkomunikasi dengan masyarakat penutur bahasa itu atau menjadi anggota masyarakat bahasa tersebut, dan b) Fungsi instrumental motivasi itu mendorong seseorang untuk memiliki kemauan untuk mempelajari bahasa kedua karena tujuan yang bermanfaat. Faktor Usia, Dari hasil penelitian di simpulkan bahwa faktor usia, adalah faktor yang berpengaruh dalam pembelajaran bahasa kedua. Perbedaan umur mempengaruhi kecepatan dan keberhasilan belajar bahasa kedua pada aspek fonologi, morfologi, morfologi dan sintaksis, tetapi tidak berpengaruh dalam pemerolehan urutannya. Faktor Penyajian Formal, pembelajaran atau penyajian pembelajaran bahasa secara formal tentu memiliki pengaruh terhadap kecepatan dan keberhasilan dalam memperoleh bahasa kedua karena berbagai faktor dan variabel telah di siapkan dan di adakan dengan sengaja. Demikian juga keadaan lingkungan pembelajaran bahasa kedua secara naturalistik atau alami.

2. Faktor-faktor Penentu Dalam Pembelajaran Bahasa Pertama

Pengaruh fisik. Perkembangan fisik pada anak memiliki karakteristik yang berbeda baik sebelum maupun sesudah anak-anak. Perkembangan fisik pada anak perlu dipelajari dan dipahami oleh setiap guru, karena dipercaya bahwa segala aktivitas-aktivitas belajar dan aktivitas-aktivitas yang menyangkut mentalnya serta pembentukan kepribadian dipengaruhi oleh kondisi dan pertumbuhan fisik. Pengaruh Psikis. Proses psikososial, melibatkan perubahan-perubahan dalam aspek perasaan, emosi dan kepribadian individu, perkembangan identitas diri, pola hubungan dengan anggota keluarga, teman, guru dan yang lainnya. Contoh Pengaruh Psikis antara lain: Perhatian, perhatian menurut Gazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin hasil yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika

bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbulah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakanlah bahan pelajaran itu sesuai dengan hobi atau bakatnya.

Minat, minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Jadi berbeda dengan perhatian, karena perhatian sifatnya sementara (tidak dalam waktu yang lama) dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan. Jika terdapat siswa yang kurang berminat terhadap belajar, dapat diusahakan agar ia mempunyai minat yang lebih besar dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan serta hal-hal yang berhubungan dengan cita-cita serta hal-hal yang berhubungan dengan cita-cita serta kaitannya dengan bahan pelajaran yang dipelajari itu.

Bakat, bakat atau aptitude menurut Hilgard adalah: *"the city to learn"*. Dengan perkata lain bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Orang yang berbakat mengetik, misalnya akan lebih cepat dapat mengetik dengan lancar dibandingkan dengan orang lain yang kurang/tidak berbakat dibidangnya. Dari uraian di atas dijelaskan bahwa bakat itu mempengaruhi belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar pastilah selanjutnya ia lebih giat lagi dalam belajarnya.

3.5.2. Prinsip Pembelajaran Bahasa

Pembelajaran Bahasa dilaksanakan dengan mengacu pada wawasan pembelajaran yang dilandasi prinsip humanisme, *progresivme* dan *rekonstruksionisme*.

1. Prinsip humanisme berisi wawasan sebagai berikut. a) Manusia secara fitrah memiliki bekal yang sama dalam upaya memahami sesuatu. Pendidik bukan satu-satunya sumber informasi, siswa disikapi sebagai subjek belajar yang secara kreatif mampu menemukan pemahaman sendiri dan dalam proses belajar mengajar guru lebih banyak bertindak sebagai model, teman pendamping, pemotivasi dan fasilitator. b) Perilaku manusia dilandasi motif dan minat tertentu. Isi pembelajaran harus memiliki kegunaan bagi siswa didik secara aktual, dalam kegiatan belajarnya siswa harus menyadari manfaat penguasaan isi pembelajaran bagi kehidupannya, dan isi pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan, pengalaman dan pengetahuan peserta didik. c) Manusia selain memiliki kesamaan juga memiliki kekhasan. Dengan maksud bahwa layanan pembelajaran selain bersifat klasikal dan kelompok juga bersifat individual. Selain ada yang dapat menguasai materi pembelajaran secara cepat juga ada yang menguasai isi pembelajaran secara lambat dan siswa didik harus disikapi dengan subyek yang unik, baik menyangkut proses merasa, berfikir dan karakteristik individual secara hasil bentukan lingkungan keluarga, teman bermain maupun lingkungan kehidupan sosial masyarakatnya.
2. Prinsip progresivme beranggapan bahwa: a.)Penguasaan pengetahuan dan keterampilan tidak bersifat mekanistik tetapi memerlukan daya kreatifitas. Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan melalui kreativitas ini berkembang secara berkesinambungan. b) Dalam proses belajarnya, siswa seringkali dihadapkan pada masalah yang memerlukan pemecahan secara baru. Dalam memecahkan masalah tersebut siswa perlu menyaring dan menyusun ulang pengalaman dan pengetahuan yang dimilikinya secara coba-coba atau hipotesis. Dalam hal ini terjadi cara berfikir yang terkait dengan suatu pengetahuan dengan pengalaman atau pengetahuan lain melalui proses berpikir untuk menghasilkan sesuatu. Terdapatnya kesalahan dalam proses memecahkan masalah maupun pada hasil yang dihasilkan

sebagai bagian dari kegiatan belajar merupakan sesuatu yang wajar.

3. Prinsip konstruksionisme beranggapan bahwa: a) Proses belajar disikapi sebagai kreativitas dalam menata serta menghubungkan pengalaman dan pengetahuan hingga membentuk suatu keutuhan. Dalam tindak kreatif tersebut murid pada dasarnya merupakan subyek pemberi makna. Kesalahan sebagai bagian dari kegiatan belajar justru dapat membuahkan pengalaman dan pengetahuan baru. b) Dalam mengembangkan materi atau bahan ajar, juga harus mempertimbangkan beberapa prinsip seperti sah, tingkat kepentingan, kebermanfaatan, layak dipelajari, menarik minat. Bahan yang dipelajari siswapun harus memperhatikan ruang lingkup, tata urutan, keberlanjutan dan keterpaduan.

DAFTAR PUSTAKA

- Budianingsih, T. (2023). Using the whole language approach to teaching Mandarin speaking skills in Indonesia. *Jurnal Magister Ilmu Hukum*, 3(2), 6–13.
- Devianty, R. (2017). Bahasa sebagai cermin kebudayaan. *Jurnal Tarbiyah*, 24(2).
- Diniaty, A. (2017). Dukungan Orangtua terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 3(1), 90–100.
- Farhurohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23–34.
- Gulo, W. (2008). *Strategi Belajar Mengajar (Cover Baru)*. Grasindo.
- Gusnarib, G., & Rosnawati, R. (2021). Teori-teori belajar dan pembelajaran. Adab.
- Hamalik, O. (2020). Psikologi belajar dan mengajar.
- Herawati, H. (2020). Memahami proses belajar anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 27–48.
- Ihsan, B., & Nafisa, A. Z. (2021). Analisis Wacana Kritis pada Kumpulan Esai Muslim Tanpa Masjid Karya Kuntowijoyo. *Hasta Wiyata*, 4(1), 50–57.
- Jumrah, N. A. A. (n.d.). Kajian Sociolinguistik.
- Maâ, S. (2018). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar? *HELPER: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 35(1), 31–46.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia. *Kampret Journal*, 1(2), 1–10.
- Mulyaningsih, I. (2015). Pemerolehan bahasa anak pada usia 4 tahun dengan Whole Language. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2).
- Nurlaelah, N., & Sakkir, G. (2020). Model Pembelajaran Respons Verbal dalam Kemampuan Berbicara. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 113–122.
- Oktavia, I., Sukandi, P. I. I., Chalid, R. I., Kuntarto, E., Noviyanti, S., & Selani, T. P. (2018). Hakikat bahasa sebagai alat kontrol

sosial. *Repository Unja*.

- Samsinar, S. (2020). Urgensi learning resources (sumber belajar) dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 194–205.
- Samsiyah, N., & SD, S. P. (2016). *Pembelajaran Bahasa Indonesia: Di Sekolah Dasar Kelas Tinggi*. CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Sari, B. P. (2015). Dampak penggunaan bahasa gaul di kalangan remaja terhadap bahasa Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa UNIB* (Vol. 10, pp. 171–176).
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Sugiarsih, S. (2010). Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Yuyun Windarti, Y., NURFAHRUDIANTO, A. A. N., & SAMIJO, M. P. (2021). Pengembangan Medpen Bareta Pada Materi Barisan Dan Deret Aritmetika. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Zaim, A., & Djamarah, S. B. (2019). Strategi belajar mengajar.

BAB 4

TEORI-TEORI BELAJAR BAHASA

Oleh Yuentie Sova Puspidalia, M.Pd.

4.1. Pendahuluan

Untuk mendapatkan sebuah informasi, seseorang perlu memiliki kemampuan berbahasa. Sebab, bahasa sangat penting sebagai alat komunikasi, baik untuk menyampaikan maupun menerima berbagai informasi. Agar penyampaian gagasan, ekspresi atau informasi tersebut dapat diterima dengan baik, sudah tentu, bahasa yang baik dan benar sebagai salah satu syarat wajib yang harus dikuasai oleh penyampai informasi tersebut. Holman menyatakan bahwa bahasa membedakan perilaku manusia dengan binatang (Riyanti, 2020). Menurutnya, terdapat tiga hal yang membedakan antara manusia dan hewan, yakni (1) bahasa bersifat produktif sehingga manusia mampu menginformasikan hal-hal yang bermakna baru. (2) manusia menggunakan bahasa sesuai dengan konteks untuk menentukan media penyampainya. (3) Jika hewan memakai isyarat untuk berbahasa sedangkan manusia menggunakan bahasa untuk berpikir.

Tidak dapat dimungkiri bahwa bahasa telah menjadi bagian hidup manusia sehari-hari. Bisa dibayangkan aktivitas manusia tanpa bahasa. Seseorang tidak bisa mengungkapkan perasaannya dengan jelas, penerima pesan sulit untuk menginterpretasikan pesan, bahkan, bisa terjadi gagal pesan. Karena itu, para siswa di sekolah sangat penting untuk menguasai keterampilan berbahasa agar bisa menggunakannya, baik dalam hal keilmuan maupun kehidupan sehari-hari mereka tanpa mengabaikan penggunaan bahasa yang baik dan benar.

Namun, yang harus diperhatikan adalah mereka mempelajari dan memperoleh bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak.

Dalam prosesnya, perkembangan bahasa bisa dilakukan melalui bantuan orang dewasa seperti orang tua. Misalnya, pengulangan-pengulangan bunyi bahasa (*echoic responses*). Perkembangan bahasa tersebut diarahkan pada proses pematangan seperti dalam proses belajar (Hastuti and Neviyarni, 2021). Dalam perkembangannya, pembelajar sangat diharapkan menguasai bahasa dengan cepat dan tidak mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial. Maka dari itu, guru perlu mempunyai keilmuan yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa, terutama yang berkaitan dengan teori seperti teori belajar bahasa. Misalnya, tentang pemerolehan bahasa. Teori-teori yang dipelajari tersebut akan membantu guru dalam memaknai proses pembelajaran bahasa dan membawa manfaat dalam pembelajaran bahasa.

Salah satu tujuan berpikir manusia adalah dapat menggunakan bahasa. Para pakar berpendapat tentang pembelajaran bahasa berbeda-beda. Meskipun perbedaan pendapat, baik yang pro maupun kontra, gagasan-gagasannya telah memberikan dukungan dan menjadi. Mengingat dalam sebuah teori mengandung beberapa konsep dan prosedur termasuk di dalamnya berisi dasar-dasar suatu variabel yang umumnya memiliki keterikatan satu dan lainnya, dalam bab ini diulas beberapa hal mengenai konsep dan teori belajar bahasa, yaitu pengertian belajar bahasa, penerapan teori-teori belajar bahasa dari sudut pandang yang berbeda-beda.

Melalui pokok bahasan ini diharapkan proses pembelajaran bahasa berjalan dengan efektif, lancar, dan mudah dipahami bagi pembelajar. Setiap individu akan menemukan pengalaman yang sangat berguna untuk belajar berinteraksi melalui lingkungan atau sumber belajar lainnya. Dalam proses perjalanannya, bahasa anak dipengaruhi oleh cara pandang, hipotesis, dan teori bahasa atau teori-teori psikologi dalam pembelajaran bahasa.

4.2. Teori-teori Belajar Bahasa

Hastuti meminjam teori belajar Rod Ellis menjelaskan bahwa terdapat dua pendekatan dalam teori belajar bahasa, yakni pendekatan pengondisian dan psikolinguistik (Hastuti and Neviyarni, 2021). Pendekatan ini memberikan asumsi dasar bahwa kaidah-kaidah dasar pengondisian digunakan untuk mempelajari perilaku bahasa seperti disarankan Skinner. Perilaku bahasa tersebut didapatkan dengan penguatan respon verbal yang sesuai dan benar. Terdapat dua macam penguatan, yaitu penguatan positif, penguatan negatif, dan hukuman.

Manusia pada umumnya mempunyai kelebihan dengan mengembangkan beberapa aturan kecakapan dalam memperoleh bahasa melalui aturan-aturan yang visioner yang sudah merupakan keunikan manusia. Karena itu, anggapan tentang bahasa yang menjadi fenomena yang terdiri atas beberapa bagian secara terpisah, dapat memberikan perhatian yang lebih besar dalam memahami bagian-bagian yang dimaksud. Kemudian, anggapan yang menyatakan bahwa selain sebagai alat interaksi sosial, bahasa berkaitan juga dengan kebudayaan, dapat memakai metode pembelajaran yang sarat dengan strategi sosiolinguistik dan komunikatif. Adapun teori-teori dalam pembelajaran bahasa, yaitu: (1) Teori belajar behaviorisme, (2) kognitivisme, (3) konstrukturisme, (4) humanism, (5) sibernetika, (6) fungsional, dan (7) nativisme,

4.2.1. Teori Belajar Behavioristik dan Penerapannya

Yang ditekankan dalam teori Behavioristik adalah perilaku individu setelah belajar. Teori ini menggunakan stimulus dan respon. Stimulus digunakan dalam rangka merangsang siswa agar memberikan reaksi dan tanggapan atas rangsangan yang diterima. Stimulus dan respon tersebut berpengaruh dalam menumbuhkan kebiasaan spontan. Teori ini lebih mengajak siswa untuk berpikir untuk menemukan tujuan yang diharapkan. Akibatnya, siswa tidak memiliki kebebasan kreativitas dan imajinatif. Sebab, prinsip teori ini memindahkan

pengetahuan kepada dari guru kepada siswa. Jadi, siswa harus memahaminya seperti yang diinginkan guru. Dalam teori ini dijelaskan perilaku melalui pengamatan fungsi respon. Stimulus bisa mempengaruhi perbedaan respon oleh siswa sebagai pembelajar bahasa, baik yang bersifat abstrak maupun sistematis (Ellis, 1986).

Menurut Mukinan sebagaimana dipinjam pendapatnya oleh Nahar menyatakan bahwa dalam teori behavioristik terdapat tiga prinsip, yaitu pertama, belajar sebagai perubahan perilaku. Maksudnya, individu belum dikatakan berhasil belajar jika belum menghasilkan perubahan. Kedua, stimulus dan respon merupakan hal paling penting dalam belajar karena mudah diamati dan diukur. Ketiga, penguatan (*reward*) atas respon yang timbul adalah sangat penting untuk memperkuat tingkah laku atau respon individu (Nahar, 2016). Teori behavioristik dipelopori oleh John B. Watson yang dikenal dengan julukan Bapak Behaviorisme. Watson menentang keberadaan naluri atau insting dan kesadaran terhadap tingkah laku. Sebab menurutnya, tingkah laku individu bisa diperoleh dari keterkaitan stimulus dan respon. Misalnya melalui pembiasaan.

Beberapa teori belajar behaviorisme dikemukakan oleh Erward Lee Thondike, Ival Pavlov, Edwin Guthrie, Clark Hull, B. F. Skinner, dan Albert Bandura.

1. Teori koneksionisme

Thorndike sebagai pelopor teori ini mengawali percobaan tentang tingkah laku manusia atas adanya rangsangan dan respon (stimulus dan respon). Ia memilih kucing sebagai bahan eksperimen yang dibuat kelaparan dalam sebuah kotak. Dalam kondisi lapar, kucing berusaha mencari makanan yang didapati dari bau makanan yang sengaja dimasukkan Thorndike ke dalam kotak kucing tersebut. Dari usaha kucing yang tidak kunjung berhasil hingga menemukan solusi untuk mendapatkan makanan. Perilaku tersebut diulang kembali, namun, kucing tidak terlalu kesulitan untuk mendapatkan makanan karena

sudah menemukan jalan keluarnya. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan usaha keras untuk memecahkan persoalan meskipun harus diberikan stimulus terlebih dulu sebelum ada respon. Terdapat tiga prinsip Teori Koneksionisme Thorndike. Pertama, hukum efek (*law of effect*). Stimulus dan respon berpengaruh terhadap hasil belajar. Semakin tinggi dan baik stimulus yang muncul, akan semakin bagus respon yang didapat atau sebaliknya. Kedua, hukum kesiapan (*law of readniess*). Maksudnya, keberhasilan pembelajar berkaitan dengan kesiapan individu dalam menerima hal yang baru. Ketiga, hukum latihan (*law of exercise*). Belajar memerlukan latihan berkali-kali untuk mendapatkan hasil yang memuaskan. Jadi, stimulus dan respon harus digunakan berulang-ulang dengan berlatih intensif. Sebab, stimulus dan respon yang lemah akan enghasilkan proses belajar yang kurang baik.

2. Teori Kondisioning Klasik (*Clasical Conditioning Theory*)

Teori ini dikemukakan oleh Ivan Pavlov. Teori ini diterapkan pada anjing yang lapar dan diberikan daging sebagai stimulus tetapi dari jarak yang agak jauh. Begitu melihat daging, air liur anjing keluar dari mulut sebagai bentuk respon atau rangsangan spontan karena tidak perlu dikondisikan atau latihan terlebih dulu. Sebab, sudah sifat anjing selalu mengeluarkan air liur. Ternyata, dari eksperimen tersebut yang dilakukan berulang-ulang dengan memberikan daging, sebagai stimulus setiap bel berbunyi agar anjing mendekat dan mengeluarkan air liur. Faktanya, anjing selalu mengeluarkan air liur setiap bel berbunyi. Proses tersebut oleh Pavlov disebut kondisioning klasik (*clasical condisioning*).

Prinsip teori ini adalah pembiasaan dan pemusnahan. Pembiasaan (*Law of Respondet Conditioning*). Artinya, apabila dua stimulus diberikan secara serempak, menyebabkan reflek dan stimulus bertambah tinggi. Pemusnahan (*Law of Respondent Extinction*), artinya bahwa perilaku spontan yang didukung oleh kondisioning respon dihadirkan kembali tanpa ada reinforsemen menyebabkan kekuatannya juga turun.

3. Teori Edwin Guthrie

Dalam teori belajar ini, stimulus dan respon bersifat tidak tetap. Maka, dalam proses belajar, setiap individu harus berkali-kali diberikan stimulus agar keduanya menjadi lebih bagus, bahkan menjadi kebiasaan tetap. Dalam teori ini ditekankan bahwa pemberian hukuman yang tepat dapat mengubah perilaku individu. Karena itu, guru hendaknya mengasosiasikan stimulus dan respon secara tepat pula dengan memberikan perhatian dan pembimbingan kepada pembelajar.

Dalam Teori ini, Guthrie memberikan rekomendasi kepada para guru agar selama proses belajar berlangsung, hendaknya memandu muridnya tujuan mempelajari yang sedang diajarkan. Menurut Guthrie, buku bisa dijadikan motivasi siswa dalam mengingat hafalan. Disarankan, ketika guru ingin memberikan perintah sebaiknya, berupa perintah tidak langsung.

4. Teori Clark Leonard Hull

Teori belajar ini menekankan bahwa pemenuhan dan pemuasan biologis diutamakan adalah semua perilaku setiap orang. Semua perilaku disikapi sebagai sesuatu yang berfungsi agar dapat bertahan hidup. Itulah yang menyebabkan bahwa stimulus dalam belajar kerap dihubungkan dengan kebutuhan biologis meskipun responnya akan berbeda-beda. Seirama dengan Skinner, Hull juga memfokuskan pada peran penguatan. Sebab, teori ini lebih mengutamakan latihan berulang-ulang (coba salah, coba lagi) sehingga lebih tepat digunakan dalam pembelajaran bahasa untuk melatih keterampilan berbahasa siswa. Hull telah menyumbangkan pemikiran dengan teorinya yang tajam dan detail yang didukung oleh berbagai percobaan yang akurat. Hal inilah yang mendorong, jejaknya diikuti oleh ahli-ahli behaviorisme.

5. Teori *Operant Conditioning*

Teori ini dipelopori oleh Skinner yang mempunyai kemiripan dengan teori belajar milik Pavlov. Teori ini responlah yang dikondisikan, bukan stimulus. Umumnya, orang yang mau belajar dengan tekun dan sungguh-sungguh, hasilnya pun juga bagus. Karena itu, disarankan guru memberikan penguatan atas respon kepada pembelajar seperti memberikan hadiah, baik bentuk verbal maupun barang agar siswa terangsang untuk belajar lebih baik lagi. Dasar teori ini adalah Law of Operant Conditioning dan Law of Operant Extinction. Yang pertama akan terjadi jika tingkah laku individu dibarengi dengan stimulus penguat sehingga tingkah lakunya juga meningkat. Yang kedua, jika tingkah laku yang sudah kuat tersebut tidak dibarengi dengan stimulus penguat sehingga tingkah laku yang muncul juga turun dan lama kelamaan akan hilang.

Meskipun demikian, B.F. Skinner lebih memilih adanya penguatan negatif daripada penguatan positif. Penguatan negatif dilakukan dengan cara mengurangi sesuatu yang tidak disukai siswa yang menyebabkan kesalahan agar siswa tidak mengulangi kesalahannya. Selanjutnya, penguatan positif, dilakukan dengan cara menambah penguat positif sehingga responnya menjadi kuat. Sebab itu, dalam teori ini tersirat bahwa guru harus memperhatikan dalam memilih hadiah (reward) dan hukuman (punishment) untuk diberikan kepada siswa. Apabila ingin memberikan hukuman sebagai akibat kesalahan yang dibuat anak, hendaknya hukuman yang diberikan haruslah sesuatu yang benar-benar tidak disukai siswa. Begitupun dalam memberikan hadiah. Teori Skinner bisa diterima dalam pemerolehan bahasa karena dianggap layak dan sesuai guna perkembangan bahasa, hakikat bahasa, dan makna bahasa.

6. Teori Bandura

Albert Bandura memelopori teori belajar sosial (*social learning*) dengan menggunakan model. Siswa mengamati dan menirukan perilaku model. Peniruan ini melalui proses atensi, retensi, produksi, dan motivasi. Dengan demikian, siswa terlebih dulu harus memperhatikan dengan cermat dan fokus jika

hendak belajar sesuatu. Kemudian, mengingat-ingat hasil yang telah didapat. Selanjutnya, siswa mengimprovisasikan seandainya dirinya menjadi seperti orang yang ditirukan. Untuk bisa menirukan mode, siswa perlu dorongan, baik berupa dorongan waktu lampau, dorongan hadiah, dan dorongan nyata dengan menghadirkan pemodelan langsung.

Teori pembelajaran sosial dilatarbelakangi oleh pembelajar yang mengamati tingkah laku model menarik perhatiannya seperti ketenaran, kepandaian, performansinya atau lainnya. Akhirnya, ia merespon untuk menirukannya. Meskipun demikian, pembelajar tidak ada kewajiban menirukan semua perilaku yang diamati. Karena itu, perhatian dan penguatan memiliki hubungan pembelajar atas penerimaan perilaku model dan dikontrol oleh hasil dan motivasi. Hal ini menunjukkan bahwa manusia yang berkembang mencerminkan hubungan timbal balik, baik yang berkaitan dengan kepribadian atau kepercayaan yang dimungkinkan berdampak pada sikap dan perilaku di sekitarnya.

4.2.2. Teori Kognitivisme

Aliran kognitivisme menekankan bahwa dalam proses belajar terjadi perubahan penerimaan dan pemahaman perilaku yang tidak mesti tampak sebagai perilaku itu sendiri. Jadi, hasil belajar tidak lebih penting dari proses belajar. Dalam teori ini, setiap individu dapat memanajemen aktivitas belajarnya. Sebab, yang menentukan keberhasilan belajar bukan lingkungan dan sekitarnya. Lingkungan bersinergi dan berinteraksi secara berkelanjutan membangun pengetahuan pada setiap pembelajar. Karena itu, dalam prosesnya, belajar bersifat menyeluruh.

Teori belajar kognitif telah dikembangkan oleh banyak ahli dan pakar pendidikan untuk merancang pendekatan, strategi, model, dan metode pembelajaran. Teori-teori yang dikembangkan tersebut akan mempengaruhi kurikulum suatu negara. Kurikulum harus memuat struktur pengetahuan yang mencakup ide, konsep, konsep dasar, dan hubungan antar

konsep yang dianggap penting. Jika diterapkan karakteristik kognitif dan model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan, diyakini pembelajaran berhasil (Sundari and Fauziati, 2021). Piaget, Bruner, dan Ausubel merupakan pengikut teori kognitivisme.

1. Piaget

Piaget mengatakan bahwa dalam belajar harus diperhatikan tahap perkembangan kognitif siswa. Perkembangan kognitif tersebut dimulai dari tahap sensorimotor (1.5 s.d. 2 tahun), tahap praoperasional (2-3 tahun s.d. 7-8 tahun), tahap operasional konkret (7-8 s.d. 12-14 tahun), dan tahap operasional formal (14 tahun) (Suyanto, 2009). Siswa yang kognitifnya tinggi, proses berpikirnya tentu lebih sistematis dan bisa berpikir abstrak bila dibandingkan dengan siswa yang tingkat kognitifnya baru pada tahap berpikir konkret. Mengingat setiap tahap perkembangan kognitif berbeda-beda dan tidak bisa disamakan pada setiap tahapannya, seorang guru wajib memahami setiap perkembangan siswanya agar tidak keliru dalam menentukan bahan ajar sehingga pembelajar tidak merasa kesulitan.

Piaget juga menganggap bahwa struktur bahasa tidak berasal dari alam atau lingkungan tetapi merupakan hasil interaksi tingkat kognitif siswa dan lingkungan kebahasaannya yang hadir secara alamiah. Jadi, baik perkembangan maupun perubahan bahasa tergantung dari keterlibatan pembelajar dengan lingkungannya. Selain itu, dalam proses belajar bahasa, anak melalui tahap asimilasi, akomodasi, disequilibrasi, dan equilibrasi (Saepudin, 2018). Proses asimilasi merupakan penyesuaian pengetahuan yang baru terhadap struktur kognitif. Akomodasi berkaitan dengan penyesuaian struktur kognitif dengan pengetahuan baru. Disequilibrasi sebagai penerimaan pengetahuan yang baru yang sebelumnya tidak diketahui oleh anak. Selanjutnya, equilibrasi terjadi setelah proses asimilasi, yakni sebagai proses penyesuaian mental.

Dengan perpedoman pada keempat tahap tersebut, proses belajar bahasa akan terjadi jika anak dapat mengasimilasikan pengetahuan dirinya dengan pengetahuan yang baru diketahui. Dengan demikian, anak sendiri yang mengatur materi materi. Proses ini dilalui dengan cara enaktif dan ikonik. Enaktif merupakan aktivitas untuk memahami lingkungan, sedangkan ikonik memandang dunia dengan gambar dan visual verbal dan simbolik.

2. Brunner

Teori *free discovery learning* Brunner menjelaskan bahwa proses belajar dapat berlangsung dengan baik jika guru mempunyai sikap kreatif dan selalu memberikan kebebasan siswanya dalam menemukan konsepnya sendiri. Hal ini bisa dilakukan dengan cara mendeskripsikan aturan-aturan yang dijadikan acuan. Dalam proses belajar, siswa dibimbing, baik secara induktif maupun deduktif. Menurut Bruner dalam (Sundari and Fauziati, 2021), belajar adalah proses aktif yang memungkinkan orang memperoleh informasi yang diberikan dan mendapatkan sesuatu yang baru. Pengetahuan dipelajari pada tahap perkembangan kognitif, dan pengetahuan yang diperoleh harus dimasukkan ke dalam pikiran dan struktur kognitif orang yang mempelajarinya.

3. David Ausubel

Ausubel dalam teorinya berpandangan bahwa proses dalam belajar merupakan tahapan yang memiliki penuh makna. Artinya, dalam proses belajar dihubungkan dengan peristiwa dan informasi-informasi sebelumnya yang sudah ada pengetahuan dalam diri pembelajar kemudian dikaitkan dengan pengetahuan baru lainnya (Riyanti, 2020). Dalam teori ini disebutkan bahwa, baik dalam proses belajar yang bersifat sekadar menghafal sesuatu dan mengingatnya maupun yang memang berhasil menunjukkan proses belajarnya memiliki makna. Semuanya itu, berhubungan erat dengan kondisi pembelajar. David Ausubel memberikan beberapa urutan dalam

proses belajar mengajar, yaitu (1) menetapkan tujuan (mengidentifikasi kemampuan, minat, gaya belajar, dan sebagainya yang berkaitan dengan karakter siswa), (3) memilih bahan ajar yang sesuai dengan konseptualisasi inti, (4) menetapkan pokok bahasan dan memajukannya, (5) menganalisis materi dan mengimplemantasikannya dalam dunia nyata, serta (6) mengevaluasi proses keberhasilan proses belajar murid (Akib, 2019).

4.2.3. Teori Konstruktivisme

Pelopop teori ini adalah Piaget dan Vygotski. Diungkapkan bahwa setiap individu membentuk dengan caranya sendiri dalam menerima kenyataan. Mereka melakukan dengan berbagai cara agar tahu dalam belajar bahasanya sendiri. Pembelajaran dibentuk secara aktif oleh siswa sendiri daripada dijelaskan oleh orang lain. Pengalaman adalah guru terbaik. Meskipun demikian, siswa harus mendapatkan kesempatan untuk menuangkan ide-idenya, baik melalui percobaan maupun diskusi dalam membentuk pengalamannya. Kemudian, dilanjutkan dengan pengamatan dan perbandingan peristiwa yang ada dalam kehidupan. Guru juga harus bisa bermain peran dalam memotivasi siswa dan memberikan perhatian secara keseluruhan dalam berbagai metode dan pendekatan.

Siswa mempunyai konsep ilmiah dan keilmuan sehingga dapat benar-benar memahaminya. Penjelasan rinci yang diberikan guru tidak selalu tecermin. Siswa memahami terminologi sains tetapi tidak memahami konsep. Namun, ketika siswa mencobanya sendiri, pemahaman yang didapat tidak berupa kata-kata tetapi juga berupa konsep. Perlu ditinjau dan direvisi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Karena itu, guru harus berinovasi dalam mewujudkan lingkungan. Untuk memenuhinya (1) Siswa harus berperan aktif dalam memilih dan mengambil keputusan kegiatan yang menarik dan memotivasi siswa serta (2) harus ada guru yang cocok untuk membantu siswa berkreasi dalam membuat konsep, nilai, skema, dan keterampilan pemecahan masalah.

4.2.4. Teori Humanisme

Teori Humanisme hadir dilatarbelakangi oleh perkembangan psikologi humanisme. Ia diperkenalkan di Amerika Utara pada akhir tahun 1960an dan awal tahun 1970an. Kurikulum ini menekankan pemisahan pengawasan dan tanggung jawab. Kurikulum humanistik menekankan pola-pola baru, Pikiran, perasaan, dan tindakan siswa disampaikan melalui koneksi-koneksi yang ada dalam materi. Tujuan utama teori ini untuk meningkatkan keterampilan siswa dan memungkinkan mereka untuk tumbuh lebih jauh di masyarakat.

Menurut Coombs (Saepudin, 2018), tujuan teori humanistik adalah:

1. Pembelajaran disusun berdasarkan kebutuhan dan tujuan siswa. Program pendidikan ini dirancang untuk memberi siswa kesempatan untuk menciptakan pengalaman unik yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Hal ini dilakukan untuk menumbuhkan potensi yang dimiliki.
2. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berekspresi dan percaya diri.
3. Kelas disusun untuk membantu siswa memperoleh keterampilan penting (akademik, personal, interpersonal, komunikasi, dan ekonomi) berdasarkan kebutuhan individu masing-masing siswa.
4. Mampu memilih, memutuskan, dan melaksanakan kegiatan pendidikan secara individu.
5. Menyadari pentingnya emosi, nilai, dan persepsi manusia.
6. Menciptakan suasana pembelajaran yang menantang dan mudah dipahami.
7. Mengembangkan rasa tanggung jawab siswa, menumbuhkan keikhlasan, menghargai dan menghormati orang lain, serta memiliki kemahiran dalam penyelesaian konflik.

Teori humanistik dalam pengajaran bahasa sangat dipengaruhi oleh gagasan para psikolog humanistik seperti Abraham Maslow, Carl Roger, Fritz Peers dan Erich Berne. Para psikolog ini membuat teori bahwa pendidikan difokuskan pada

siswa (student-centered pedagogy). Dalam dunia pendidikan, perkembangan kognitif dan afektif peserta didik merupakan hal yang lumrah. Dalam teori humanistik, setiap siswa bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri, dapat memberikan keputusan sendiri, memilih dan merekomendasikan tindakan yang akan diambil, menyampaikan perasaan dan gagasan tentang kebutuhan, kemampuan dan kesenangannya. Dalam hal ini guru berperan sebagai pengajar, bukan sebagai mediator pengetahuan.

Berikut ini beberapa hal penting dalam pembelajaran bahasa berdasarkan teori humanisme.

1. Teori humanisme dititikberatkan pada komunikasi yang bermakna ditinjau dari segi siswa. Karena itu, tulisan harus asli, pekerjaan rumah bersifat komunikatif, hasil mengikutinya tanpa pemberian target sebelumnya.
2. Dalam teori ini difokuskan pada siswa dengan mengapresiasi setiap individu.
3. Proses belajar mengajar dideskripsikan dalam pengalaman individu setiap anak untuk diberi ruang berkomunikasi dalam rangka pengambilan keputusan.
4. Para siswa satu dan lainnya tetap saling berkomunikasi untuk saling memberikan bantuan dan penilaian.
5. Sebagai pengajar, guru harus memberikan perhatian terhadap suasana di kelas daripada rancangan materi yang akan dipakai.
6. Beberapa bahan ajar harus disesuaikan dengan yang dibutuhkan para siswa.
7. Bahasa pertama siswa sangat diperlukan untuk memahami dan membuat hipotesis bahasa yang sedang dipelajari.

4.2.5. Teori Belajar bahasa Sibernetika

Teori Sibernetika merupakan sistem kendali berbasis komunikasi antara sistem dan lingkungan dan antar sistem (transfer informasi); Pengontrol sistem (umpan balik) tersebut bekerja dengan memperhatikan lingkungan. Teknologi ini juga

digunakan dalam dunia pendidikan, khususnya oleh para guru untuk saling berkomunikasi, mencari handout atau bahan ajar. Selain itu, sibernetika juga dapat memberikan penilaian hasil belajar siswa. Teori sibernetika mengakui adanya perbedaan karena suatu waktu segala sesuatu bisa berubah. Teori ini mendeskripsikan pembelajaran sebagai Masukan (Input) => Proses => Keluaran (Output).

Sibernetika sebagai teori pembelajaran bahasa telah diterapkan pada beberapa pendekatan dan metode pengajaran di negeri ini seperti pembelajaran virtual, *e-learning*, dan sebagainya karena mempunyai beberapa keunggulan, yakni sebagai berikut.

1. Masing-masing individu dapat menentukan model pembelajaran yang paling sesuai dengan dirinya sekaligus bahan ajarnya melalui internet
2. Pembelajaran bisa ditampilkan secara menarik, interaktif, dan komunikatif seperti film animasi dan sejenisnya sehingga pembelajar tidak jenuh dalam waktu yang lama.
3. Teori Sibernetika melihat dunia sebagai *global village*. Maksudnya, semua orang memiliki kesempatan dan kemudahan untuk saling mengenal dan berinteraksi. Sebab, proses pembelajaran dilaksanakan tanpa batas ruang dan waktu asalkan terpenuhinya sarana dan prasarana.
4. Akses terhadap bahan pelajaran, buku, dan sumber belajar bisa didapatkan seperti yang diinginkan dengan waktu singkat, biaya yang terjangkau
5. Siswa secara psikis berani memberikan tanggapan dan menyampaikan gagasannya mengingat pembelajaran tidak berlangsung selalu *face to face*.

4.2.6. Teori Belajar Bahasa Fungsional

Dari waktu ke waktu hal-hal yang bersangkutan dengan perkembangan pembelajaran bahasa semakin bagus. Tidak dimungkiri bahwa bahasa merupakan perwujudan keterampilan pengetahuan dan ampuh untuk berinteraksi dalam memenuhi

berbagai kebutuhan manusia, baik yang bersifat kognitif maupun interaktif.

Menurut Piaget, perkembangan kognitif dan pemerolehan bahasa ibu memiliki hubungan. Seseorang yang sedang belajar bahasa dipengaruhi oleh perkembangan kognitif siswa dan tahap-tahapnya dengan menekankan pada kekomplekan makna dibandingkan dengan kekomplekan bentuk bahasa. Dikatakan bahwa model ditentukan oleh dua hal, yakni (1) asas fungsional dan (2) asas formal. Jika perkembangan kognitif diikuti dengan kemampuan komunikasi dan konseptual, ini dikategorikan asas fungsional. Apabila perkembangan kognitifnya disertai dengan kemampuan menanggapi proses informasi bersinergi dengan struktur batin tatabahasa, dikategorikan dalam asas formal.

Di atas sudah dikemukakan bahwa fungsi bahasa sudah menunjukkan perkembangan yang baik. Dalam fungsinya, bahasa dipakai alat untuk komunikasi dan berinteraksi dengan sesamanya. Dalam hubungannya dengan bidang keilmuan, kajian tentang komunikasi bahasa, pragmatik, dan sejenisnya dapat dilakukan.

4.2.7. Teori Belajar Bahasa Nativisme

Jika teori belajar bahasa behaviorisme menekankan bahwa belajar bahasa adalah kebiasaan seperti halnya beberapa eksperimen yang dilakukan kepada hewan, bahwa proses belajar bahasa dipengaruhi oleh lingkungan si pembelajar dan karena kebiasaan. Aliran nativisme menganggap bahwa bahasa bersifat biologis dan diperoleh secara alamiah. Sebab, kekomplekan bahasa tidak memungkinkan manusia bisa belajar bahasa dalam kurun waktu yang cepat hanya dengan menirukan tuturan. Jadi, pemerolehan bahasa bukan karena sekadar kebiasaan melainkan dipengaruhi oleh bakat. Maksudnya, bahasa sebagai tindakan khusus dari perilaku individu dalam memahami bahasa secara alamiah.

Teori nativisme dicetuskan oleh Noam Chomsky. Dikatakan bahwa bahasa secara verbal hanya bisa dipelajari

oleh manusia untuk berkomunikasi. Sebab, secara alamiah manusia sejak lahir sudah memiliki language aquisition device (LAD) untuk belajar menggunakan aturan-aturan bahasa sesuai dengan bakat dan kemampuan yang dimilikinya. Karena itu, nativisme berpandangan bahwa belajar bahasa tidak hanya berkaitan dengan stimulus dan respon seperti pandangan kaum behaviorisme.

Language aquisition device (LAD) memuat empat bakat bahasa, yaitu (1) kapasitas untuk menentukan bunyi-bunyi bahasa yang berbeda dengan bunyi-bunyi bukan pada kategori bahasa; (2) keterampilan dalam dalam mengorganisasikan rangkaian peristiwa bahasa yang berbeda-beda; (3) Wawasan individu tentang kemungkinan-kemungkinan sistem bahasa ; (4) Kemampuan pembelajar dalam memberikan penilaian terhadap sistem bahasa dari yang paling sederhana ketika pertama belajar bahasa hingga bisa memperbaiki bahasa yang sedang dipelajari yang akhirnya seseorang mempunyai bahasa yang mendekati sempurna dan diterima di masyarakat bahasa sekitarnya.

Berkaitan dengan teori nativisme ini disimpulkan keunggulan dan kelemahannya (Hidayah et al., 2021). Adapun keunggulannya, yaitu (1) membantu menonjolkan bakat seseorang; (2) memudahkan aktualisasi diri sebagai pribadi yang kompeten; (3) membantu orang membuat pilihan terbaik; (4) mendorong pengembangan potensi seseorang sebagai identitas diri. Adapun kelemahannya adalah munculnya sikap negatif bahwa manusia mempunyai sifat-sifat yang sulit untuk diubah. Sebab, mereka mewarisi ciri-ciri genetik sejak lahir. Teori ini beranggapan bahwa keturunan yang baik akan menjadi karakter yang baik. Sebaliknya, keturunan yang buruk akan menjadi karakter yang jahat. Dapat dikatakan bahwa watak manusia itu kekal tidaklah benar. Siapa pun dapat mengubahnya menjadi apa pun. Kelemahan lainnya, yaitu perkiraan tentang pendidikan yang hanya membuat manusia semakin pesimis dan kehilangan kepercayaan terhadap lingkungannya hanya karena dirinya tidak sengaja memiliki keturunan yang buruk.

Meskipun teori nativisme terdapat beberapa kelemahan, teori ini memberikan kontribusi bagi pembelajaran bahasa, bakat dan kecakapan yang telah dimiliki sejak lahir menjadi unsur penting walaupun teori nativisme mengabaikan intelegensi dan keterampilan berbahasa siswa. Apabila siswa diberikan tugas untuk menceritakan kembali berdasarkan teks yang dibaca atau disimak, siswa harus bisa mengungkapkan dengan bahasanya sendiri sesuai dengan bakat dan kemampuan yang dipunyai (Hidayah et al., 2021).

DAFTAR PUSTAKA

- Akib, T., 2019. Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman melalui Penerapan Teori Belajar Bermakna Ausubel pada Siswa Kelas VI SD Inpres Kampung Parang, Gowa. *Konfiks J. Bhs. Sastra Dan Pengajaran* 6, 54–60.
- Ellis, R., 1986. *Understanding Second Language Acquisition*. Oxford University Press., Oxford.
- Hastuti, S., Neviyarni, N., 2021. Teori Belajar Bahasa. *EDUKATIF J. ILMU Pendidik.* 3, 8–13. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.179>
- Hidayah, U.K., Jazeri, M., Maunah, B., 2021. Teori Pemerolehan Bahasa Nativisme LAD. *Belajar Bhs. J. Ilm. Program Studi Pendidik. Bhs. Dan Sastra Indones.* 6, 177–188. <https://doi.org/10.32528/bb.v6i2.5539>
- Nahar, N.I., 2016. Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran 1.
- Riyanti, A., 2020. Teori Belajar Bahasa. Tidar Media.
- Saepudin, S., 2018. Teori Linguistik dan Psikologi dalam Pembelajaran Bahasa. *AL-ISHLAH J. Pendidik. Islam* 16, 100–118. <https://doi.org/10.35905/alishlah.v16i1.738>
- Sundari, S., Fauziati, E., 2021. Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *J. Papeda J. Publ. Pendidik. Dasar* 3, 128–136. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1206>
- Suyanto, K.K.E., 2009. Model Pembelajaran (Materi acuan pada Pendidikan dan Latihan Profesi Guru di PSG Rayon 15. Universitas Negeri Malang, Malang.

BAB 5

STRATEGI DAN METODE PEMBELAJARAN BAHASA

Oleh Putri Dian Afrinda, S.Pd., M.Pd.

5.1. Pendahuluan

Proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari peran pendidik dalam merencanakan berbagai aspek terkait metode, model, dan strategi pembelajaran. Menyusun strategi pembelajaran yang tepat sebelum memulai proses mengajar memiliki dampak besar terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Penting untuk diakui bahwa merancang strategi yang sesuai untuk mengajarkan subjek tertentu sangat berpengaruh terhadap keberhasilan akademis. Setiap mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dan universitas sebaiknya dirancang dengan menggunakan berbagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan guru. Pemilihan strategi pembelajaran yang paling tepat mencerminkan keahlian pendidik dalam menganalisis dan mengatasi masalah terkait proses belajar mengajar, dengan tujuan memberikan materi kepada siswa sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran (Dewi dan Mikaresti, 2019).

Strategi pembelajaran merujuk pada pendekatan yang mengoptimalkan proses pembelajaran. Contohnya adalah mendorong siswa untuk terlibat secara fisik, mental, dan emosional. Guru dapat mengorganisir kegiatan pembelajaran di kelas dengan memilih metode yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta mengintegrasikan berbagai elemen pembelajaran untuk memotivasi siswa (Indriana, Dina, 2020).

Teknik pembelajaran merupakan cara untuk menerapkan rencana pembelajaran secara praktis guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Teknik ini digunakan untuk menerapkan strategi yang telah direncanakan sebelumnya (Indriana Dina, 2020). Dengan demikian, teknik pembelajaran digunakan oleh guru untuk mengimplementasikan metode pembelajaran secara khusus. Sebagai contoh, guru dapat menggunakan metode ceramah untuk kelas besar yang terdiri dari 40 siswa, membutuhkan teknik yang berbeda dengan metode diskusi di kelas dengan siswa aktif dan pasif. Dalam konteks pembelajaran, terdapat beberapa istilah yang terkait dengan proses mengajar seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Menurut Soekamto, model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menggambarkan pengorganisasian pengalaman belajar secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, sekaligus menjadi pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Model pembelajaran yang dipilih bergantung pada cara siswa belajar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Model ini mencakup strategi, pendekatan, metode, atau teknik pembelajaran. Beberapa contoh model pembelajaran meliputi model pembelajaran kolaboratif, model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran langsung, model penemuan, model pembelajaran kuantum, dan model pembelajaran (Indriana, Dina, 2020).

5.2. Definisi Strategi Pembelajaran

Wina Sanjaya (2009: 128) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah kegiatan yang harus dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien. Menurut J.R David (sebagaimana dikutip dalam Wina Sanjaya, 2008), strategi pembelajaran berarti perencanaan. Ini berarti bahwa strategi pada dasarnya tetap bersifat konseptual dalam kaitannya dengan keputusan yang akan diambil selama proses pembelajaran.

Secara strategis, pembelajaran juga dapat dibagi menjadi dua bagian: (1) pembelajaran eksposur-penemuan dan (2) pembelajaran kelompok-individu. Djamarah (sebagaimana dikutip dalam Riyanto, 2010) menjelaskan lebih lanjut:

"Secara umum, strategi melibatkan penentuan tindakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan" (Sahtrina Sembiring dkk., 2021). Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran dapat dijelaskan sebagai suatu konsep atau rencana yang disusun secara sistematis oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Untuk mencapai tujuan ini, staf pengajar yang berkompeten perlu mampu mengenali metode dan bentuk dukungan yang sesuai selama proses pembelajaran berlangsung.

Strategi pembelajaran adalah serangkaian langkah yang direncanakan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Ini mencakup penggunaan berbagai pendekatan, metode, teknik, bentuk komunikasi, sumber belajar, dan kelompok siswa yang bertujuan untuk menciptakan interaksi yang efektif antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan lingkungannya. Pendekatan ini juga berupaya mengukur proses, hasil, dan dampak kegiatan pembelajaran. Menurut Gulo (2008), strategi belajar mengajar adalah rencana dan alat untuk menyampaikan materi pengajaran dengan cara yang tepat waktu dan efektif sehingga tujuan pengajaran dapat dicapai secara efisien.

Jenis-jenis strategi pembelajaran meliputi:

1. Strategi pembelajaran langsung, di mana guru memainkan peran utama dalam memberikan materi dan tugas kepada siswa.
2. Strategi pembelajaran tidak langsung, yang melibatkan siswa dalam observasi, penyelidikan, atau pembuatan hipotesis.
3. Strategi pembelajaran interaktif, yang melibatkan diskusi dan berbagi antara siswa untuk memahami materi pembelajaran.

4. Strategi pembelajaran berbasis pengalaman, yang fokus pada pengalaman belajar siswa.
5. Strategi pembelajaran berbasis pilihan, di mana siswa memiliki kemampuan untuk memilih atau menentukan bagian dari kurikulum.

Strategi pembelajaran merupakan rangkaian langkah strategis komprehensif yang dilakukan oleh seorang guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran secara efisien dan efektif guna mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini melibatkan pengorganisasian isi mata pelajaran serta penyediaan manajemen pembelajaran dengan berbagai sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran secara optimal (Asmani, 2011). Strategi pembelajaran adalah pendekatan yang dipilih oleh guru untuk menentukan kegiatan pembelajaran selama proses mengajar (Aqib, 2013).

Dalam konteks ini, strategi pembelajaran bahasa Indonesia dipahami sebagai model pembelajaran keterampilan yang dipilih oleh dosen atau instruktur untuk menjalankan program pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan pandangan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan serangkaian tindakan strategis yang dilakukan guru selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Iskandarwassid dan Sunendar, 2013).

Pentingnya strategi pembelajaran tidak bisa diabaikan karena merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Strategi pembelajaran membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru dengan lebih cepat. Oleh karena itu, strategi pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam memastikan proses pembelajaran berjalan dengan teratur, akurat, dan efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran (Rahmatullah, 2021). Penggunaan strategi juga memiliki dampak yang signifikan dalam mengelola kegiatan pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas (Hidayat et al., 2023).

Semua ini terkait dengan pemahaman bahasa, penggunaannya, dan keahlian dalam berbicara. KTSP SMA dan MA juga menekankan bahwa tujuan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia secara keseluruhan meliputi (1) mengembangkan rasa hormat dan kebanggaan terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa resmi, (2) memahami bahasa Indonesia secara menyeluruh sesuai dengan kebutuhan dan konteksnya, (3) membantu siswa menguasai penggunaan bahasa Indonesia secara efektif dan efisien melalui peningkatan kemampuan intelektual, emosional, dan sosial, (4) mendorong kedisiplinan siswa dalam mengelola strategi, materi pembelajaran, dan pemikiran, (5) melatih kemampuan siswa dalam mengevaluasi dan menggunakan karya sastra, mengidentifikasi strategi pengembangan kepribadian, serta mempraktikkan prinsip-prinsip manajemen pembelajaran dan menentukan evaluasi hasil belajar, (6) mengapresiasi dan bangga terlibat dalam mempelajari sastra Indonesia sebagai bagian penting dari warisan budaya intelektual dan sosial Indonesia.

Untuk mencapai tujuan di atas, pembelajaran bahasa perlu mengadopsi perspektif kehidupan dan kesempurnaan. Oleh karena itu, setiap guru harus memiliki pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan kemampuan untuk memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan jenis kegiatan pembelajaran. Dengan memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk setiap jenis kegiatan pembelajaran, diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Prinsip-prinsip pembelajaran bahasa berasal dari metode pembelajaran bahasa. Sebagai contoh, melaksanakan kegiatan pembelajaran dan mengembangkan pendekatan terhadap aspek-aspek berdasarkan teori linguistik struktural, yang menjadikan aspek-aspek tersebut sebagai pedoman ilmu linguistik bahasa dari sudut pandang subjek yang mengikuti kegiatan pembelajaran.

Prinsip-prinsip pembelajaran bahasa dapat dirangkum dalam metode pembelajaran struktural dan teoritis. Siswa akan

belajar bahasa dengan menggunakan bahasa dalam pendekatan behaviorisme, yang berakar dari metode pembelajaran bahasa yang baik jika (1) dipertimbangkan secara individual, disebut metode gramatikal (tata bahasa memenuhi kebutuhan dan preferensi, (2) memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam penggunaan bahasa dalam komunikasi.

Slameto (dalam Eryanti 2015) mengungkapkan bahwa "strategi pembelajaran diperlukan untuk mencapai hasil yang maksimal". Hasil optimal tentu saja berkaitan dengan materi pembelajaran yang disajikan. Untuk mencapai hal ini, guru harus menunjukkan kebijaksanaan dalam memilih strategi yang sesuai. Namun, terkadang guru terkadang menghadapi kendala, seperti keterbatasan dalam perencanaan strategi, kecenderungan untuk mempertahankan kebiasaan, dan kurangnya perkembangan kreativitas (Dewi & Mikaresti, 2019).

5.2.1. Jenis-Jenis Strategi Pembelajaran

Berikut adalah variasi strategi pembelajaran yang diambil dari perspektif Ngalimun (2016:9):

1. Strategi pembelajaran langsung
Strategi ini efektif dalam mengidentifikasi informasi atau mengembangkan keterampilan langkah demi langkah.
2. Strategi pembelajaran tidak langsung
Strategi pembelajaran tidak langsung sering disebut dengan inkuiri, induksi, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan penemuan.
3. Strategi pembelajaran interaktif
Pembelajaran interaktif ini menekankan pada diskusi dan berbagi antar siswa.
4. Strategi pembelajaran berdasarkan pengalaman
Menuju kegiatan induksi yang berpusat pada siswa dan berbasis aktivitas.
5. Strategi belajar mandiri

Ini adalah strategi pembelajaran yang mengembangkan inisiatif, kemandirian, dan pertumbuhan pribadi.

5.2.2. Strategi Pembelajaran Bahasa

Benar sekali, gaya belajar setiap individu memang berbeda-beda, dan hal ini mempengaruhi cara mereka memahami dan mengasimilasi informasi. Strategi pembelajaran memegang peranan penting dalam memaksimalkan proses pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa dan keterampilan berbahasa. Strategi pembelajaran yang terstruktur dengan baik dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Sebaliknya, strategi yang tidak terstruktur atau kurang terencana dapat menghambat kemajuan belajar. Penting bagi siswa untuk memahami dan mempelajari strategi pembelajaran yang tepat untuk diri mereka sendiri. Hal ini meliputi pemilihan metode pembelajaran, teknik belajar, dan pendekatan yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Dengan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat dan terencana, siswa dapat memaksimalkan potensi belajar mereka dan mencapai hasil yang lebih baik dalam proses pembelajaran.

Terkait dengan definisi dan penjelasan mengenai strategi pembelajaran, Anda telah memberikan gambaran yang sangat komprehensif. Strategi pembelajaran memang merupakan suatu rencana atau model yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Hal ini melibatkan serangkaian kegiatan dan keputusan yang diambil dalam proses belajar mengajar. Penting untuk menekankan bahwa strategi pembelajaran harus disusun dengan tujuan yang jelas, yang dapat diukur untuk mengukur keberhasilannya.

Tujuan ini menjadi arah dari semua keputusan strategis yang diambil dalam proses pembelajaran.

Dua jenis strategi pembelajaran, yaitu:

1. Strategi Pembelajaran Ekspositori: Fokus pada komunikasi lisan materi dari guru kepada kelompok siswa dengan

tujuan untuk memastikan penguasaan materi oleh siswa secara optimal. Dalam strategi ini, guru memiliki peran utama dalam menyajikan materi.

2. Strategi Pembelajaran Eksplanatori: Merupakan salah satu bentuk pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada guru. Dalam strategi ini, guru memiliki peran sentral dan memberikan materi secara terstruktur, sistematis, dan lengkap kepada siswa. Siswa kemudian perlu mendengarkan dan memahami materi dengan rapi dan teratur.

Dua strategi ini memiliki pendekatan yang berbeda dalam penyampaian materi, dengan ekspositori lebih menekankan pada komunikasi lisan, sementara eksplanatori memberikan peran yang lebih besar pada guru dalam proses pembelajaran. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat tergantung pada tujuan pembelajaran, gaya belajar siswa, dan materi yang diajarkan. Penting bagi pendidik untuk memahami dan memilih strategi yang paling sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

5.3. Definisi Metode Pembelajaran

Metode dalam konteks pembelajaran bahasa mengacu pada rencana yang disengaja yang memusatkan perhatian pada cara menyajikan materi dalam bentuk pelajaran bahasa dengan keteraturan yang cermat. Penting juga untuk memahami bahwa keterampilan dan strategi pendukungnya bersifat prosedural, artinya melibatkan penerapan proses pemerolehan bahasa. Hal ini termasuk dalam metode pembelajaran bahasa berdasarkan data dan pengalaman sosiokultural, yang dilakukan melalui langkah-langkah yang terarah dengan budaya sebagai bagian integral dari proses pembelajaran.

Ada beberapa pertanyaan penting yang perlu dipertimbangkan dalam konteks pembelajaran bahasa:

- a. Apakah mereka menyadari peran perencanaan pembelajaran dan sifat bahasa dan budaya? Siswa perlu menyadari betapa pentingnya perencanaan dalam pembelajaran dan memahami karakteristik bahasa dan budaya yang mereka pelajari.

- b. Apakah mereka menerima umpan balik yang sesuai mengenai kemajuan mereka? Penting untuk memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa sehingga mereka dapat memperbaiki dan mengembangkan kemampuan bahasa mereka.
- c. Apakah mereka kompeten dalam mengatur pembelajarannya sendiri? Kemampuan untuk mengatur pembelajaran sendiri merupakan keterampilan yang sangat berharga dalam memperoleh bahasa. Metode dalam pembelajaran bahasa merujuk pada rencana terencana yang memusatkan perhatian pada penyajian materi bahasa dengan susunan yang teratur. Keterampilan dan strategi pendukungnya adalah langkah-langkah praktis dalam memperoleh bahasa. Ini dikenalkan melalui metode pembelajaran bahasa yang berakar pada data dan pengalaman sosial budaya, dengan memasukkan budaya sebagai bagian penting dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan secara bertahap dan langsung, dimulai dengan bahasa target. Penting bagi siswa untuk menyadari peran perencanaan pembelajaran dan memahami karakteristik bahasa serta budaya yang dipelajari. Selain itu, memberikan umpan balik yang sesuai mengenai kemajuan siswa dan memungkinkan mereka untuk mengatur pembelajaran sendiri adalah faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Saksomo (1984) dan Laki (2018) menyajikan berbagai metode pembelajaran bahasa Indonesia, termasuk transfer gramatikal, imitasi-menghafal, langsung, TPR, diagnostik, SQ3R, APS, WP2S, eklektik, dan pembelajaran membaca dan menulis langkah demi langkah SAS. Semua metode ini memiliki peran yang signifikan dalam membantu siswa memperoleh bahasa dengan efektif. Penting untuk diingat bahwa keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada penguasaan metode belajar. Di bawah ini, terdapat beberapa metode pembelajaran yang sebaiknya dikuasai oleh guru. Selain dari metode-metode

tersebut, terdapat berbagai metode pembelajaran dengan dimensi lain. Dalam konteks spiritual, misalnya, metode seperti mengheningkan cipta, mengelompokkan, persepsi, dan sugesti juga memiliki peran penting. Kemudian, dari sudut pandang penerimaan atau pengolahan informasi, muncul metode kontrastif dan komunikatif, yang mempertimbangkan bagaimana siswa menerima dan memproses materi. Metode pengajaran langsung adalah pendekatan khusus yang bertujuan mengembangkan pemahaman siswa terhadap pengetahuan prosedural dan deklaratif yang terstruktur dengan baik, yang dapat dipelajari secara bertahap. Konsep ini berdasarkan pemisahan pengetahuan menjadi dua jenis utama: deklaratif (pengetahuan tentang sesuatu) dan prosedural (pengetahuan tentang cara melakukan sesuatu). Dalam implementasi metode langsung, terdapat lima tahapan kunci yang sangat penting. Pertama-tama, guru menyampaikan tujuan dan konteks pembelajaran serta mempersiapkan siswa untuk menerima penjelasan guru, yang dikenal sebagai fase persiapan dan motivasi. Selanjutnya, langkah demonstrasi, pendampingan, supervisi, dan pendidikan berkelanjutan dijalankan. Pendekatan langsung menekankan bahwa tujuan pembelajaran harus difokuskan pada peserta didik dan spesifik, termasuk gambaran jelas tentang situasi penilaian dan tingkat kinerja yang diharapkan. Dalam pengembangan tujuan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran langsung, metode MAGER dapat digunakan. Metode ini berfokus pada tujuan perilaku tertentu yang terdiri dari tiga komponen: perilaku siswa (menunjukkan bukti bahwa tujuan tercapai), memeriksa status (melibatkan pengamatan perilaku atau harapan), dan kriteria kinerja (standar atau tingkat kinerja yang dapat diterima). Dalam pengajaran langsung, guru merencanakan kegiatan belajar mengajar secara sistematis dan cermat. Pada awalnya, guru berperan sebagai pemberi

informasi dan demonstrator, dan mengharapkan siswa untuk menjadi pendengar yang aktif. Kunci keberhasilan dari metode ini adalah lingkungan yang memungkinkan presentasi dan demonstrasi yang efektif, termasuk ruangan yang tenang dengan pencahayaan yang memadai serta peralatan yang sesuai. Guru juga perlu memiliki strategi untuk mengelola berbagai aspek pembelajaran, seperti mengelola siswa yang cenderung banyak berbicara, menentukan kecepatan belajar, dan mengatasi perilaku yang tidak diinginkan. Metode langsung memainkan peran khusus dalam pembelajaran bahasa Indonesia, menggantikan metode tradisional pada pertengahan abad ke-19. Tujuannya adalah untuk memungkinkan siswa berkomunikasi secara alami, mirip dengan penggunaan bahasa di masyarakat sehari-hari.

- d. Desain Fungsional: Berfokus pada penentuan tujuan pembelajaran dengan menekankan fungsi komunikatif daripada unsur formal bahasa Indonesia. Desain ini memandu seleksi dan penataan materi tata bahasa.
- e. Pendidikan Nasional Komprehensif: Merupakan pendekatan pembelajaran yang sangat efektif dalam memberikan penekanan pada input. Desain ini sangat spesifik dan menyeluruh dalam mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia. Berbagai aspek termasuk fungsi, struktur, sikap, dan tema siswa dikembangkan secara terpadu dan bersamaan.
- f. Komunikasi Penuh: Dikarakterisasikan oleh partisipasi minimal dari instruktur. Siswa kurang mendapat fokus perhatian. Pendekatan ini lebih bersifat struktural, dengan perhatian utama pada interaksi komunikatif.
- g. Metode Kuantum: Melibatkan pedoman khusus untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, perancangan program, penyampaian konten, dan memfasilitasi proses pembelajaran. Metode ini mengatur berbagai bentuk interaksi selama dan seputar proses pembelajaran, dengan

mempertimbangkan hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran alami. Pendekatan kolaboratif konstruktivis menggambarkan situasi di mana siswa bekerja bersama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas atau masalah yang kompleks. Pendekatan ini didasarkan pada ide bahwa siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep sulit jika mereka membahasnya bersama teman-teman sekelas. Aspek sosial dan pemanfaatan kelompok teman sebaya dianggap sebagai elemen penting dalam pembelajaran kolaboratif. Setiap pendekatan dan metode ini memiliki pendekatan yang berbeda dalam menyajikan materi dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Pemilihan metode akan bergantung pada tujuan pembelajaran, materi yang dipelajari, dan preferensi belajar siswa.

Metode Kontekstual menekankan bahwa siswa tidak belajar di ruang hampa, melainkan di dunia nyata yang terkait dengan ruang, waktu, situasi, dan lingkungan belajar sehari-hari. Pemilihan metode ini dianggap tepat karena memungkinkan guru untuk mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa. Awalnya, John Dewey memperkenalkan pendekatan pembelajaran kontekstual pada awal abad ke-20, diikuti oleh Katz (1918) dan Howey & Zipher (1989). Mereka semua sepakat bahwa program pembelajaran tidak hanya terdiri dari serangkaian unit pembelajaran. Metode ini membantu guru mengintegrasikan mata pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, memotivasi mereka untuk mengaitkan pengetahuan dengan situasi keluarga dan masyarakat (Ardiana, 2001).

Metode konseptual muncul sebagai respon terhadap dominasi teori perilaku dalam pendidikan selama beberapa dekade. Pendekatan kontekstual mengakui bahwa pembelajaran merupakan proses kompleks dengan berbagai aspek yang melampaui metode praktik atau tantangan-dan-reaksi. Menurut Nur (2001), pendekatan pembelajaran kontekstual

memungkinkan siswa untuk menggabungkan, memperluas, dan menerapkan pengetahuan serta keterampilan akademik ke berbagai konteks di dalam dan di luar sekolah, memungkinkan mereka untuk memecahkan masalah nyata atau simulasi.

Seiring berjalannya waktu, metode konseptual telah mengembangkan berbagai strategi berbeda yang diciptakan oleh berbagai organisasi. University of Washington (2001) mengusulkan pendekatan kontekstual dengan strategi (1) pengajaran otentik, (2) pembelajaran berbasis inkuiri, (3) pembelajaran berbasis masalah, dan (4) pembelajaran berbasis kerja. Blanchard (2001) mengembangkan strategi pembelajaran konseptual dengan berfokus pada pemecahan masalah, mengidentifikasi kebutuhan belajar mengajar dalam konteks yang berbeda seperti keluarga, komunitas, dan tempat kerja. Metode ini juga memberi pengajaran kepada siswa tentang bagaimana memantau dan mengelola pembelajaran mereka sendiri, sehingga mereka dapat menjadi pembelajar yang mandiri. Metode ini juga membangun hubungan antara pengajaran dengan kehidupan kontekstual yang berbeda bagi siswa. Selain itu, metode ini mendorong siswa untuk belajar dari teman sekelas dan berkolaborasi dalam proses pembelajaran.

Terakhir, metode ini mengadopsi penggunaan penilaian autentik. Pendekatan kontekstual menggabungkan banyak penelitian terbaru di bidang kognisi, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Pengajaran dan pembelajaran berbasis konteks (CTL) memberikan strategi pembelajaran yang membantu siswa belajar dengan cara yang lebih bermakna dan menyenangkan. Strategi ini akan membantu siswa menjadi aktif dan kreatif, sehingga guru juga perlu menjadi lebih kreatif dalam menerapkan strategi ini. Dalam CTL, terdapat tujuh elemen penting: inkuiri, menanya, konstruktivisme, pemodelan, pembelajaran, penilaian, dan refleksi otentik. Diharapkan keberhasilan penerapan ketujuh elemen tersebut sepanjang rangkaian proses pembelajaran.

Dari penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa seluruh jenis media adalah sesuai untuk memfasilitasi pembelajaran menulis, tergantung pada model pembelajaran yang digunakan dan materi yang diajarkan pada saat itu. Menurut Sudjana dan Rivai (2010), metode pembelajaran terbagi menjadi tiga kategori. Salah satu kategori adalah metode pembelajaran klasik, yang mencakup teknik seperti ceramah, diskusi, brainstorming, demonstrasi, dan investigasi penemuan. Metode kursus, yang menekankan penyajian materi oleh guru kepada siswa, termasuk dalam kategori ini.

Metode ini merupakan pendekatan pengajaran tradisional yang menganggap siswa tidak memiliki potensi belajar. Metode presentasi memiliki ciri-ciri seperti informasi yang bersifat tetap, komunikasi satu arah, dan jumlah siswa yang banyak. Langkah-langkah penerapannya termasuk menyajikan materi baru, mengaitkan materi dengan kehidupan nyata, menarik kesimpulan, dan memberikan tugas untuk mengaplikasikan materi.

Kelebihan Metode Ceramah:

- a. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi baru atau latar belakang suatu topik yang akan diajarkan.
- b. Efisien dalam penggunaan waktu karena guru dapat menyampaikan ide-ide langsung kepada siswa.
- c. Memungkinkan guru mengajar banyak siswa sekaligus dan menyampaikan materi pelajaran yang luas.
- d. Mempersiapkan siswa dengan perspektif isi yang terstruktur untuk dipertimbangkan.
- e. Memberikan pengalaman praktis kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan membuat catatan.
- f. Memberikan rasa percaya diri kepada guru karena ia dapat menyampaikan informasi yang dikuasai.

Kekurangan Metode Ceramah:

- a. Mendorong siswa untuk terbiasa hanya mendengarkan dan mencatat.
- b. Sering kali bersifat satu arah, di mana siswa berperan secara pasif.
- c. Guru dapat menyajikan materi yang sama dalam jangka waktu yang lama kepada siswa yang berbeda dalam segala hal.
- d. Sulit untuk mengukur tingkat pembelajaran dan minat siswa.
- e. Tidak mengikuti kecepatan belajar siswa, melainkan kecepatan guru.
- f. Dapat memfokuskan pada hafalan fakta sebagai tujuan akhir pembelajaran.
- g. Memungkinkan siswa untuk melihat guru sebagai otoritas mutlak.
- h. Lebih memprioritaskan kepentingan guru daripada kepentingan siswa.
- i. Tidak selalu cukup untuk mengajarkan keterampilan dan perilaku saja.

Metode Diskusi:

Diskusi adalah kegiatan percakapan yang melibatkan beberapa orang dengan tujuan menyebarkan informasi atau mencari solusi atas suatu masalah berdasarkan bukti-bukti yang ada. Ada dua teknik pelaksanaan diskusi: diskusi kelas dan diskusi kelompok.

Diskusi Kelas:

1. Guru menugaskan siswa untuk menyajikan topik atau masalah tertentu.
2. Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkomentar atau bertanya secara bebas.
3. Siswa penyaji merespons komentar atau pertanyaan.
4. Guru memberikan kesempatan bagi seluruh kelas untuk memberikan pendapat, dan bersama-sama dengan bimbingan guru, membuat kesimpulan dari hasil diskusi.

Diskusi Kelompok:

1. Identifikasi masalah atau topik.
2. Rencanakan bersama dengan kelas.
3. Bagi kelas menjadi kelompok-kelompok.
4. Setiap kelompok menganalisis masalah.
5. Kelompok membahas solusi untuk submasalah.
6. Kelompok menyusun laporan tentang pembahasan mereka.
7. Setiap kelompok mempresentasikan laporannya kepada kelas, diikuti dengan sesi tanya jawab, dan seluruh kelas menarik kesimpulan dari hasil diskusi.

Kelebihan Metode Diskusi:

- a. Merangsang kreativitas siswa dalam menghasilkan ide, gagasan, prakarsa, dan solusi baru dalam menyelesaikan masalah.
- b. Mendorong siswa untuk berbagi dan bertukar pikiran.
- c. Membangun keterampilan komunikasi, termasuk menyampaikan pendapat, mempertahankan sudut pandang, menghargai, dan menerima pendapat orang lain.
- d. Memperluas cakrawala berpikir siswa dalam menangani masalah.
- e. Memungkinkan siswa untuk mencapai kesimpulan bersama dan bertanggung jawab atas hasil dari diskusi tersebut.

Kekurangan Metode Diskusi:

- a. Menentukan masalah yang sesuai dengan tingkat kesulitan siswa bukanlah tugas yang mudah.
- b. Ada kemungkinan siswa terampil dan terbiasa dalam berbicara akan mendominasi pembicaraan.
- c. Waktu yang telah direncanakan mungkin tidak selalu terpenuhi sesuai dengan kesepakatan.
- d. Diskusi dapat berjalan terlalu luas dan melenceng dari sasaran pemecahan masalah.
- e. Ada potensi untuk terjadi perbedaan pendapat emosional dan sulit dikendalikan.

Beberapa Jenis Metode Diskusi:

Metode Curah Pendapat:

- a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
- b. Guru menyampaikan materi.
- c. Guru mengajukan masalah kepada siswa.
- d. Siswa memberikan pendapat dan komentar, dan guru mencatatnya tanpa melakukan koreksi.
- e. Bersama-sama, guru dan siswa mengevaluasi setiap pendapat yang diungkapkan.

Kelebihan dari metode ini meliputi mendorong partisipasi semua siswa, menghasilkan reaksi yang relevan, efisien dalam penggunaan waktu, dapat digunakan di kelas besar atau kecil, tidak membutuhkan pemimpin diskusi yang sangat terampil, dan dapat memupuk suasana demokratis dan disiplin.

Kerugian dari metode ini meliputi memungkinkan siswa untuk mengeluarkan pendapat tanpa batas, memerlukan evaluasi untuk menilai efektivitasnya, sulit bagi siswa untuk mengetahui apakah pendapat mereka diterima, siswa cenderung menilai ide yang diajukan, dan siswa tidak selalu tahu dengan pasti apakah pendapat mereka benar atau salah.

(6) Masalahnya mungkin berkembang ke arah yang tidak terduga. Metode demonstrasi adalah cara guru mengajar dengan mempresentasikan atau mendemonstrasikan suatu proses sehingga siswa dapat melihat, mengamati, mendengar, dan merasakan proses yang dijelaskan oleh guru.

Kelebihan dari metode ini meliputi:

- a. Kesalahan yang muncul selama mengajarkan metode ini dapat diperbaiki melalui observasi dan contoh konkret. Eksposur yang diterima oleh siswa lebih mendalam dan bertahan lebih lama;
- b. Eksposur yang diterima oleh siswa lebih mendalam dan bertahan lebih lama;

- c. Siswa terlibat secara aktif, memperoleh pengalaman langsung, dan mengembangkan keterampilan.

Namun, terdapat juga beberapa kekurangan dari metode ini:

- a. Peralatan yang terlalu kecil atau penempatannya yang tidak tepat dapat menghalangi siswa dari melihat demonstrasi;
- b. Guru harus mampu mendemonstrasikan dengan menggunakan bahasa dan suara yang dapat dimengerti oleh siswa.
- c. Jika waktu terbatas, pelaksanaannya dapat terputus-putus atau terburu-buru, sehingga hasilnya mungkin tidak memuaskan.
- d. Jika tidak ada keterlibatan siswa, demonstrasi dapat disalahartikan.

Metode investigasi eksplorasi mengubah orientasi guru untuk melihat siswa sebagai individu yang memiliki potensi untuk berkembang. Dalam metode ini, guru memberikan sedikit materi pembelajaran sementara siswa memperoleh lebih banyak pengalaman.

Berbagai jenis metode survei eksplorasi termasuk:

- a. Eksperimen penemuan dan investigasi terpandu, di mana guru memberikan petunjuk yang cukup rinci tentang cara mengatur dan mencatat.
- b. Investigasi penemuan yang termotivasi, di mana guru mengajukan masalah dan siswa mencari solusinya melalui observasi, eksplorasi, dan penelitian.
- c. Survei bebas, di mana siswa harus mengidentifikasi dan merumuskan jenis masalah yang akan diteliti.
- d. Undangan untuk bertanya, metode di mana siswa terlibat dalam proses pemecahan masalah yang mirip dengan metode yang digunakan oleh para ilmuwan.
- e. Pendekatan Inkuiri Peran (IRA), di mana siswa berpartisipasi dalam kelompok empat orang untuk memecahkan masalah.

Dalam keterampilan menulis ekspresif, terdapat beberapa tindakan seperti mengajukan masalah, merancang percobaan, menganalisis data, menarik kesimpulan, melaporkan hasil penelitian, dan lain-lain. Namun, tidak akan bermakna apabila siswa tidak menguasai cara menggunakan bahasa tersebut. Satu metode pembelajaran pribadi yang umum adalah modul pengajaran. Modul adalah suatu kesatuan pembelajaran yang utuh, mandiri, dan mencakup serangkaian kegiatan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan yang dirumuskan secara jelas dan spesifik.

Komponen modul mencakup lembar petunjuk bagi guru untuk menyiapkan bahan, lembar kegiatan bagi siswa sebagai mandiri membaca, lembar kerja sebagai tempat mengerjakan pekerjaan rumah atau penelitian, Worksheet Key sebagai alat untuk membandingkan hasil pekerjaan siswa, serta lembar tes berisi soal-soal dan lembar tes sebagai pedoman guru dalam menentukan hasil pembelajaran.

Metode penelitian independen (penelitian mandiri) adalah kegiatan pendidikan yang dilakukan individu untuk pengembangan diri. Hal ini melibatkan langkah-langkah seperti memilih dan mengidentifikasi suatu masalah atau topik yang ingin diteliti, melaporkannya kepada guru, mempelajari materi secara mandiri di berbagai tempat, dan menyelesaikan program studi serta tindak lanjut. Manfaat dari belajar mandiri adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi topik yang mereka minati dan mengembangkan kreativitas sesuai dengan bakat mereka.

Sistem pembelajaran ini memiliki beberapa kelemahan, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Penjadwalan Pengajaran

Metode pengajaran bahasa tertentu akan dijelaskan dengan lebih terperinci di bawah ini. 1) Pendekatan CBSA. Pendekatan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa memungkinkan interaksi optimal dalam proses pendidikan. Metode ASFC menekankan pada aktivitas fisik,

mental, intelektual, dan emosional siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal dalam segi kognitif, emosional, dan psikomotorik. Semiawan (seperti yang disebutkan dalam Subana dan Sunarti, 2010: 38) berpendapat bahwa langkah dasar dalam memproses keterampilan mencakup kemampuan untuk mengamati, menginterpretasikan hasil pengamatan, mengklasifikasikan, menghitung, mengukur, membuat hipotesis, merencanakan dan melaksanakan penelitian, serta menerapkan konsep, meramalkan dan mengkomunikasikan.

Kegiatan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif antara lain diskusi kelompok/kelas, studi lingkungan hidup/literatur, magang, sesi tanya jawab, penulisan esai, karyawisata, pembelajaran dengan modul atau praktik unit, ringkasan buku, studi kasus, penulisan komposisi, dan bermain peran.

2. Metode sosio-dramatis

Metode sosio-dramatis merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial antara siswa untuk memahami dan mengaplikasikan konsep atau materi pembelajaran tertentu. Metode ini memungkinkan siswa untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan bermain peran (role play) dalam memahami situasi atau konteks tertentu. Dalam metode sosio-dramatis, siswa dapat belajar dari interaksi mereka dengan teman sekelas, memainkan peran-peran yang berbeda untuk memahami perspektif yang berbeda, dan mempraktikkan keterampilan dalam situasi yang terstruktur. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengaitkan teori dengan praktik secara langsung. Penting untuk dicatat bahwa memilih metode pembelajaran yang tepat bergantung pada tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan materi yang diajarkan. Sebagai pendidik, Anda perlu mempertimbangkan keunggulan dan kelemahan masing-masing metode untuk memastikan efektivitas pembelajaran.

Sosio-drama adalah teknik yang memanfaatkan dramatisasi tingkah laku yang terkait dengan isu-isu sosial. Ini

memungkinkan guru untuk mengilustrasikan perilaku sebagai contoh bagi siswa selama proses pembelajaran. Strategi pembelajaran berbasis inkuiri (IBL) adalah serangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pentingnya berpikir kritis dan analitis dalam menyelidiki dan menemukan solusi untuk suatu masalah. Siswa dianggap sebagai subjek belajar yang aktif, terlibat dalam eksplorasi dan penemuan.

Penting untuk diingat bahwa kedua pendekatan ini memiliki manfaat uniknya masing-masing dalam membantu siswa memahami dan menginternalisasi materi pembelajaran. Menurut Piaget, perkembangan intelektual (intelektual) dipengaruhi oleh empat faktor: kematangan, pengalaman fisik, pengalaman sosial dan keseimbangan.

Strategi ini menggunakan beberapa metode yang relevan, diantaranya :

1. Metode diskusi
2. Metode diskusi merupakan suatu cara mengelola pembelajaran dengan menyajikan materi melalui pemecahan masalah atau dengan menganalisis materi sistem produk teknologi melalui pemecahan masalah atau menganalisis sistem produk teknologi mempunyai solusi yang sangat terbuka. Di sini, siswa mendiskusikan suatu permasalahan yang diajukan oleh guru agar siswa dapat berpartisipasi secara aktif.
3. Metode pemberian tugas
4. Metode pekerjaan rumah merupakan suatu cara mengajar atau menyajikan materi dengan memberikan pekerjaan rumah kepada siswa untuk diselesaikan. Disini guru memberikan pekerjaan rumah untuk diselesaikan siswa agar siswa menjadi aktif.
5. Metode eksperimen
6. Metode eksperimen merupakan suatu metode pengelolaan pembelajaran dimana siswa melakukan kegiatan percobaan dengan melakukan percobaan sendiri dan

mendemonstrasikan apa yang telah dipelajarinya. Oleh karena itu, metode strategi pembelajaran ini merangsang siswa untuk melakukan aktivitas aktif berdasarkan pengalaman sebelumnya.

7. Metode tanya jawab
8. Metode tanya jawab merupakan cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan. Metode tanya jawab merupakan suatu cara menyajikan suatu mata kuliah dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru ke siswa tetapi juga dari siswa ke guru. Disini guru memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya tentang materi pembelajaran

Pendekatan pembelajaran bahasa mengacu pada teori-teori yang membahas sifat dan pembelajaran bahasa sebagai dasar untuk pengajaran bahasa. Teori tentang sifat bahasa membahas karakteristik bahasa, elemen bahasa, serta peran dan kegunaannya sebagai alat komunikasi dalam suatu komunitas bahasa. Teori pembelajaran bahasa menyatakan bahwa ada proses psikologis di balik pembelajaran bahasa, yang dianalisis dalam bidang psikologi linguistik

Dalam pendekatan ini, penekanan lebih pada aksioma, sehingga menentukan validitas teori-teori linguistik dan pembelajaran bahasa yang digunakan bukanlah hal yang kontroversial. Metode pembelajaran bahasa muncul dari dasar ini. Sebagai contoh, dari pendekatan yang berbasis pada teori linguistik struktural yang bertujuan untuk mengembangkan argumen linguistik dari perspektif struktural, atau dari pendekatan teoretis terhadap pembelajaran bahasa secara perilaku, metodenya disebut sebagai metode gramatikal.

Metode mengacu pada rencana sistematis untuk menyajikan materi pembelajaran bahasa. Sementara itu, aspek "prosedural" menunjukkan bagaimana metode tersebut diterapkan secara berurutan dan berangsur-angsur dalam seluruh proses pembelajaran bahasa. Ini mencakup perencanaan pengajaran, pelaksanaan pembelajaran, interaksi guru-murid,

dan penilaian hasil belajar. Dengan kata lain, pendekatan prosedural menggambarkan implementasi dan pelaksanaan metode dalam kegiatan pembelajaran bahasa secara teratur dan terstruktur. Dari penjelasan di atas, dapat disarikan bahwa ada beragam strategi dan metode pembelajaran bahasa yang dapat dipilih dan disesuaikan dengan kebutuhan dalam berbagai bidang keilmuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrinda, Putri Dian. 2017. *Keterampilan Menulis dalam Pengajaran*. Padang: STKIP PGRI Press.
- Agus, M. (2022). STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN POLA PENGELOLAAN DEDUKTIF DAN INDUKTIF DI SMP. *AUFKLARUNG: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pembelajarannya*, 1(4).
<https://etdci.org/journal/AUFKLARUNG/index>
- Aji, W. N., & Budiyono, S. (2017). STRATEGI PENGAJARAN BAHASA INDONESIA KURIKULUM 2013. *PIBSI XXXIX*.
- Dewi, Y., & Mikaresti, P. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Metode Pikir Bareng dan Berbagi. *Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 116–128.
<https://doi.org/10.22437/pena.v9i1.6914>
- Dongoran, F. R., Simanungkalit, L. M., Dewi, L. R., Sinaga, E. S., & Tarigan, I. P. (2023). Strategi Belajar & Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 6(1), 75–81.
<https://doi.org/10.31539/joeai.v6i1.5073>
- Hidayat, R., Pangesti, S. W., Kunci, K., Bahasa, :, Arab, B., & Pengelolaan, S. (2023). Strategi Pengelolaan dalam Pembelajaran Bahasa Arab sebagai Bahasa Kedua. *Journal on Education*, 05(03).
- Indriana, D. (2020). *STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB*. Media Madani.
- Laki, R. (2018). STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI ERAKURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN (KTSP). *Guru Tua: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*,

1(1), 23–29.

- Maisarah, N. dan I. (2019). Pemilihan Strategi Pembelajaran Bahasa yang Efektif dan Tepat pada Pendidikan Dasar sebagai Wujud Implementasi Kurikulum 2013 Noermanzah. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 199–210. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>
- Ngalimun, dkk. 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Asjawa Pressindo.
- Purwiyuanti, R. (2014). *STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG OLEH GURU DI SMA NEGERI 11 SEMARANG skripsi disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*. Universitas Negeri Semarang.
- Putra, B., & Fascho, S. P. E. B. J. (2021). *STRATEGI PEMBELAJARAN EFEKTIF BIPA UNTUK KELAS PEMULA* (Vol. 1, Issue 1).
- Sahtrina Sembiring, T., Putri Paino, N., MPadang, J., & Umar, A. (2021). PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA SECARA DARING BERBASIS DIGITAL DI ERA PANDEMI COVID-19. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV*, 8.
- Samad, F. dan N. T. (2015). STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS YANG MENYENANGKAN UNTUK ANAK USIA DINI 1 Farida Samad / 2 Nurlela Tidore 1). *Cahaya PAUD*, 2, 11.
- Subana, M. dan Sunarti. 2009. *Strategi Belajar Mengajar: Bahasa Indonesia Berbagai Pendekatan, Metode, Teknik dan Media Pengajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Toliwongi, M. (2021). Strategi Pembelajaran Bahasa Jepang “Kaiwa”. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(5),

2336. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i5.2738>

Zaini, H. (2017). Teori Pembelajaran Bahasa dan Implementasi Strategi Pembelajaran Aktif. *Jurnal An-Nabigho*, 19.

BAB 6

NEUROLINGUISTIK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA

Oleh Dr. Iswadi Bahardur, S.S., M. Pd.

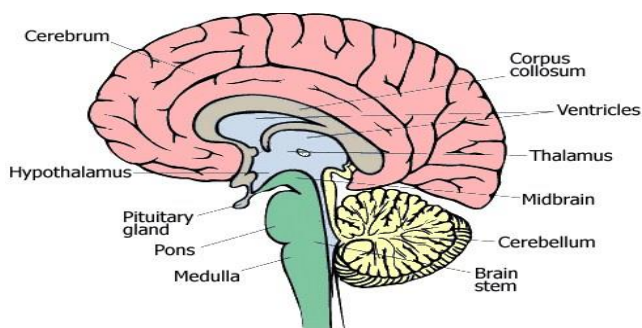
6.1. Pendahuluan

Belakangan riset-riset tentang keterkaitan antara struktur dan fungsi otak dengan struktur bahasa manusia menjadi trend penelitian di berbagai negara. Kajian lintas ilmu antara neurologi dengan linguistik ini menjadi ramai dibicarakan seiring pesatnya perkembangan kajian linguistik terapan oleh para linguis. Faktor lain yang dinilai sangat berpengaruh terhadap kerja penelitian lintas ilmu ini adalah banyaknya kasus kecacatan berbahasa pada manusia yang ada kaitannya dengan kegagalan fungsi otak menstimulasi gerak tubuh. Dalam dunia medis penderita yang mengalami kegagalan fungsi otak yang merambat ke kemampuan bahasa di antaranya dikenal sebagai afasia. Relevan dengan hal tersebut, gagasan konseptual kritis ini dihadirkan untuk turut merespon tren kajian lintas ilmu neurologi dengan linguistik yang dikenal dengan istilah nerolinguistik. Adapun hal yang dijabarkan dalam kerangka tubuh gagasan konseptual kritis ini menyangkut kaitan fungsi pikiran dengan bahasa, ruang lingkup kajian neurolinguistik, serta kaitan antara kajian neurolinguistik dengan pembelajaran bahasa.

6.2. Otak, Pikiran, dan Bahasa

Bagaimanakah hubungan otak, pikiran, dan bahasa yang diujarkan oleh manusia? Mungkinkah bahasa manusia selalu sinkron dengan otak dan hal yang dipikirkan manusia? Pertanyaan-pertanyaan ini menarik untuk diulas mengingat tiga hal. Pertama, saat ini ditemukan berbagai kasus gangguan berbahasa yang dalam dunia medis sudah dikaji keterkaitannya dengan fungsi otak dan pikiran manusia. Kedua, di samping terpantik oleh berbagai kasus gangguan berbahasa yang muncul di tengah masyarakat, keterkaitan otak, pikiran, dan bahasa penting dikaji mengingat bahasa memegang peran kunci dalam komunikasi manusia. Ketiga, kegiatan berbahasa berkaitan dengan proses mental yang bersumber dari kinerja pada otak. Itu sebabnya pemecahan masalah medis berkaitan dengan gangguan fungsi otak dan gangguan berbahasa perlu dilakukan melalui studi lintas ilmu neurologi dan linguistik.

Untuk memahami bagaimana kaitan kerja otak dengan produksi bahasa, penting terlebih dahulu mengenali pemetaan struktur otak pada manusia. Ditinjau dari strukturnya, otak manusia terbagi menjadi tiga, yakni otak besar (serebrum), otak kecil (serebelum), dan batang otak (Javaid, Roheen and Afal, 2020). Gambar berikut dapat membantu untuk memahami bagaimana fungsi bahasa dan kaitannya dengan struktur otak yang berfungsi sebagai produsen bahasa tersebut.



Gambar 6.1 Bagian Otak Manusia

(Sumber: Budianingsih, 2017)

Gambar di atas menunjukkan bagian dari struktur otak manusia. Bagian otak yang paling penting dalam kegiatan berbahasa adalah otak besar. Bagian pada otak besar yang terlibat langsung dalam pemrosesan bahasa adalah korteks serebral. Korteks selebral adalah bagian yang tampak seperti gumpalan-gumpalan berwarna putih dan merupakan bagian terbesar dalam sistem otak manusia. Bagian ini mengatur atau mengelola proses kognitif pada manusia, dan salah satunya tentu saja adalah bahasa. Korteks serebral terdiri atas dua bagian, yakni belahan otak kiri (hemisfer kiri) dan belahan otak kanan (hemisfir kanan) (Anisah, 2019).

Belahan otak kiri pada manusia berfungsi dalam mengontrol informasi spasial dan visual—kemampuan manusia untuk melihat, memperkirakan, atau memahami ruang dan benda secara tiga dimensi. Hemisfir kiri manusia berfungsi dalam proses berpikir yang sifatnya secara analitis dan verbal yang berhubungan dengan rasio dan logika manusia untuk menulis serta membaca. Belahan otak kanan memiliki peran untuk mengontrol segala aktivitas berbahasa manusia, ditambah dengan mengontrol proses kognitif lain. Pada otak bagian kanan inilah kreatifitas bersumber, seperti menari, menggambar, atau menyanyi. Meski pun berbeda fungsi, namun kedua bagian ini dapat terhubung melalui ikatan tebal berisi saraf bernama corpus callosum (Wahyuningsih, Baiq and Sunni, M, 2020). Dari penjelasan tentang dua bagian otak manusia dapat diketahui bagian kiri sangat berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa manusia. maka sangat beralasan jika terjadi kerusakan otak manusia bagian kiri akan berdampak terhadap terjadinya gangguan dalam berbahasa.

Bahasa dan pikiran merupakan dua hal yang seajaalan. Ada proses saling mempengaruhi antara keduanya. Para ahli dalam kajian bahasa dan pikiran mengklaim bahwa struktur bahasa merupakan bagian penuh dari struktur pikiran yang ada dalam otak manusia. Wilhelm Von Humbolt, misalnya menegaskan

dalam teorinya bahwa serangkaian bunyi-bunyi bahasa yang diujarkan oleh manusia adalah wujud luar dari pikiran manusia yang ada dalam otak. Ringkasnya apa yang diungkapkan oleh bahasa manusia adalah kehidupan yang termaktub dalam pikirannya (Sarifuiddin, 2020). Gayut dengan pandangan tersebut, juga berpendapat kemampuan berpikir manusia yang tergambar dari bahasanya sepenuhnya dikendalikan oleh mekanisme otak. Artinya, apa yang dipikirkan oleh manusia akan tercermin dari perilaku bahasanya; bahasa yang baik adalah cerminan dari kemampuan berpikir dengan baik, sebaliknya bahasa yang buruk adalah cermin dari kemampuan berpikir yang buruk (Li, 2022). Ahli lain, Jean Piaget memiliki pandangan yang berbeda tentang hubungan pikiran dengan bahasa yang diujarkan oleh manusia. Menurutnya tindakan dan perbuatan manusia yang menunjukkan keintelektualan tidak terdapat dalam bahasa. Itu semua menurut Piaget justru terdapat dalam periode sensomotorik manusia. Periode sensomotorik yaitu sistem skema dalam otak yang dikembangkan secara penuh (Badi'ah, 2021). Sensomotorik ini lebih dahulu akan membentuk gambaran-gambaran terkait aspek-aspek, struktur, golongan-golongan dan hubungan-hubungan benda-benda (sebelum mendahului gambaran-gambaran lain).

Proses pembentukan pikiran yang tepat dan memiliki bentuk juga akan terjadi bersamaan dengan proses pemorelahan bahasa. Akhirnya Piaget juga menegaskan bahwa kegiatan intelek sesungguhnya merupakan wujud perilaku yang telah diuraikan dalam kegiatan- kegiatan sensomotorik tadi. Di dalamnya tercakup juga perilaku bahasa. Ahli lain, Brunner, mengemukakan sebagai alat berpikir, maka bahasa harus berhubungan langsung dengan perilaku atau aksi dan dengan strukturnya, Selanjutnya pada tataran yang lebih kompleks, bahasa harus berkembang ke arah bentuk eksplisit yang tidak tergantung kepada konteks (Farul Sandi Purnomo, 2022). Dengan demikian dapat disimpulkan bahasa memiliki hubungan

keterkaitan yang sangat erat dengan otak dan pikiran yaitu sebagai perwujudan dari struktur pikiran yang hidup dalam otak.

6.3. Neurolinguistik; Otak dan Bahasa

Seperti telah dikatakan di bagian awal tulisan ini, struktur otak, pikiran, dan bahasa adalah tiga hal yang memiliki hubungan erat satu sama lain. Oleh karena itu neurologi sebagai sebuah disiplin ilmu yang mengkaji otak manusia penting melibatkan disiplin keilmuan linguistik yang mengkaji sistem bahasa manusia untuk menemukan jawaban atas berbagai kasus berbahasa manusia. Berkaca pada makin meningkatnya kasus kecacatan berbahasa pada manusia, beberapa dekade terakhir ahli medis semakin intens berkolaborasi dengan ahli bahasa melakukan riset untuk memecahkan masalah tersebut. Neurolinguistik adalah jawaban dari bentuk kolaborasi tersebut di mana risetnya mengkaji kaitan antara fungsi kerja otak dengan kinerja bahasa pada manusia.

Banyak ahli telah merumuskan konsep dasar pengertian neurolinguistik untuk memahami bagaimana ruang lingkup kajiannya. Setidaknya ada tiga pengertian dasar yang dapat dipedomani untuk melihat spesifikasi lingkup kajian neurolinguistik. Pertama, neurolinguistik adalah kajian interdisipliner antara ilmu linguistik dengan ilmu kedokteran untuk melihat hubungan antara sistem kerja otak manusia dengan kegiatan berbahasa (Alduais *et al.*, 2023). Pengertian pertama ini memandang nerolinguistik sebagai bidang keilmuan yang khusus berpusat pada kajian sistem kerja otak dengan produksi bahasa manusia (Sastra, Haq and Handoko, 2019). Kedua, neurolinguistik sebagai kajian keilmuan yang bersifat hybrid; (Aribowo, 2018). Bagian primernya adalah linguistik, sedangkan sekundernya melibatkan kasus-kasus gangguan kebahasaan (Johan and Tami, 2019). Pengertian kedua ini menegaskan bahwa ruang lingkup kajian

neurolinguistik berpusat pada gangguan kebahasaan sebagai dampak dari kerusakan sumber-sumber produksi linguistik secara biologis. Ketiga, neurolinguistik merupakan kajian mengenai mekanisme otak yang berperan dalam pemerolehan dan penggunaan bahasa. Berpedoman pada ketiga pengertian tersebut dapat dipahami, ruang lingkup kajian neurolinguistik meliputi, a) struktur saraf otak manusia sebagai produsen bahasa; b) bagaimana peran sistem saraf pada otak manusia dalam proses pemerolehan bahasa; dan c) kaitan antara kerusakan saraf otak dengan gangguan-gangguan berbahasa.

Selain bersumber dari ketiga masalah substansial tersebut, urgensi pemahaman terhadap neurolinguistik juga dapat ditinjau dari sejarah perkembangan keilmuan psikolinguistik. Neurolinguistik merupakan perkembangan lanjutan dari psikolinguistik terapan--penerapan seluruh subdisiplin psikolinguistik ke dalam bidang ilmu lain, pelibatan substansi kebermanfaatan dan keterkaitannya dengan bidang ilmu lain, seperti bidang ilmu neurologi, psikiatri, hukum dan kriminal, kritik sastra, dan komunikasi (Sastra, Haq and Handoko, 2019).

Analisis neurolinguistik terhadap masalah gangguan berbahasa yang melibatkan sistem saraf otak manusia didasarkan kepada tiga kaidah kerja. Pertama, kerusakan yang terjadi pada belahan otak manusia akan berdampak terhadap terjadinya kecacatan atau gangguan berbahasa. Kerusakan pada saraf dan bagian-bagian tertentu pada otak manusia akhirnya akan menyebabkan disfungsi bahasa tertentu yang disebut afasia. Hal ini tidak berlaku jika secara biologis tubuh manusia yang mengalami kerusakan adalah organ lain, misalnya jantung atau paru-paru. Kerusakan pada kedua organ ini sama sekali tidak berdampak secara langsung terhadap kemampuan berbahasa manusia. Kedua, jika bagian otak manusia yang mengalami kerusakan adalah bagian kiri, maka akan berdampak terhadap kemampuan pengolahan makna bahasa. Dalam kasus ini si penderita dapat menyimak ujaran, namun tidak dapat memahami makna dari ujaran itu. Dalam banyak kasus

gangguan berbahasa, penyebabnya adalah kerusakan otak bagian kiri yang berfungsi mengatur proses produksi bahasa manusia.

Kaidah ketiga, jika otak manusia yang mengalami kerusakan bagian depan, maka akan berdampak terhadap kemampuan berbicara dan menulis. Sebaliknya jika bagian otak yang mengalami kerusakan adalah bagian belakang, maka akan berakibat terhadap kemampuan mendengar dan membaca. Penjelasan tentang ketiga kaidah tersebut memperlihatkan ada perbedaan fungsi dari masing-masing bagian otak manusia. Meski berbeda, namun untuk kepentingan fungsi-fungsi berbahasa, semua bagian itu saling mendukung satu sama lain. Misalnya untuk segmental bahasa terkait kaidah gramatikal pengaturannya berada di otak bagian kiri. Namun dalam kasus tertentu, bagian otak kanan dapat mengambil alih beberapa fungsi otak bagian kiri, tetapi pengecualiannya pada kasus orang yang mengalami kekidalan. Kaidah-kaidah inilah yang turut berkontribusi dalam mengenalkan kajian neuro-psikolinguistik sebagai neurolinguistik.

Ahli pertama yang menemukan permasalahan gangguan di bagian kepala manusia adalah Paul Broca, seorang ahli bedah otak berkebangsaan Perancis, pada tahun 1861. Dari kasus pasien yang ditanganinya, Broca meneliti kemampuan berbahasanya setelah mengalami himiflegia pada sisi kanan badan. Dari hasil autopsi pasien-pasien tersebut, Broca adanya menemukan pasien-pasiennya sebelum meninggal dapat berbicara, namun tidak dapat memahami ujaran orang lain(Nasrullah, 2023).

Broca menganalisa kasus pada pasien itu adalah syaraf otak di bagian belakang lobus depan kiri mengalami keretakan. Area yang mengalami kerusakan ini kemudian dikenal dengan nama Broca. Dalam kasus ini dapat diketahui Broca adalah ahli bedah otak yang pertama kali menemukan kalau afasia merupakan keretakan otak yang sangat serius sampai ke area hemisfir kiri otak. Keretakan hingga ke hemisfir kiri otak mengakibatkan gangguan serius dalam produksi bahasa. Broca mengajukan tiga **rumusan** mengenai hubungan otak dengan

bahasa: 1) artikulasi bahasa diproses di konvolusi depan ke tiga hemisfer kiri otak, 2) terdapat dominasi hemisfer kiri dalam artikulasi bahasa; 3) memahami bahasa merupakan tugas kognitif yang berlainan dari memproduksi bahasa.

Rumusan Broca ini telah dikaitkan oleh Wernicke kepada bagian-bagian otak di hemisfir kiri. Wernicke menemukan, bahwa medan Broca dan medan wernicke dihubungkan oleh sebuah lajur syaraf yang besar yang disebut busur fasikulus. Dengan penemuan ini Wernicke melahirkan sebuah model bahasa yaitu: pemrosesan bahasa terjadi di beberapa bagian otak dan membuat prediksi yang benar, bahwa kerusakan pada fasikulus busur membuat pasien tidak dapat mengulangi ujaran-ujaran yang didengarnya. Kemudian pasien ini disebut menderita afasia konduksi. Model Wernicke inilah yang disebut teori neurolinguistik Wernicke atau model koneksionisme Wernicke. 10 bagian yang telah terpilih karena relevan untuk disejajarkan dengan teori linguistik Chomsky (Sarifuddin, 2023). Dalam temuannya, Broca telah mengajukan tiga hipotesis terkait hubungan otak dengan bahasa. Pertama, bahasa diproses dalam otak pada bagian konvolusi depan ke tiga hemisfir kiri otak. Kedua, dalam artikulasi bahasa pada manusia ternyata didominasi terdapat dominasi hemisfer kiri dalam artikulasi bahasa. Ketiga, memahami bahasa merupakan tugas kognitif yang berlainan dari memproduksi bahasa.

Setelah Broca, pada tahun 1874, ahli bedah syaraf otak lain yang menemukan kasus kasus kerusakan otak pada manusia seorang dokter berkebangsaan Jerman bernama Carl Wernicke. Wernicke menemukan kerusakan pada lobus temporal kiri. Kerusakan pada lobus ini mengakibatkan gangguan dalam memahami ujaran orang lain. Dampak dari kasus ini hampir sama dengan temuan dari Broca. Dari hasil temuan Wernicke tersebut area otak yang mengalami kerusakan serupa dikenal dengan nama medan Wernicke. Beranjak dari temuan kedua ahli tersebut, maka kecacatan atau gangguan berbahasa akibat kerusakan saraf otak dikenal dengan istilah afasia broca dan afasia wernik. Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami neurolinguistik adalah kajian interdisipliner linguistik dengan

sistem syaraf otak beserta berbagai gangguan berbahasa yang diakibatkan kerusakan pada belahan otak manusia (Sarifuddin, 2023).

6.4. Neurolinguistik dalam Pembelajaran Bahasa

Neurolinguistik berkaitan erat dengan pembelajaran bahasa. Hal itu disebabkan ruang lingkup kajian neurolinguistik mencakup pemerolehan bahasa dan tahapan yang dialami oleh manusia dalam pemerolehan bahasa itu. Di samping itu, neurolinguistik berkaitan juga dengan pembelajaran bahasa karena berbagai gangguan yang terjadi dalam otak manusia akan berdampak terhadap kemampuan berbahasanya. Itu sebabnya, dalam kajian neurolinguistik juga termaktub riset-riset kontribusi neurologi dalam proses pembelajaran bahasa.

Untuk memahami bagaimana keterlibatan kajian neurolinguistik dalam studi pembelajaran bahasa, penting terlebih dahulu mempelajari aspek biologis manusia, terutama struktur otak. Otak adalah organ kunci bagi perkembangan kemampuan berbahasa manusia. Perkembangan penguasaan bahasa pada manusia selaras dengan tahapan dan proses perkembangan genetik konsekuensinya penguasaan unsur bahasa tidak dapat diseting di luar jangkauan perkembangan genetik. Sebagai pusat saraf. Otak berperan dalam mengendalikan pikiran, mengendalikan mekanisme organ tubuh, serta mengendalikan mekanisme pemerolehan bahasa manusia. Kerusakan yang dialami dalam otak akan otomatis berdampak pada kelancaran berbahasa.

Serangkaian sistem saraf yang terdapat dalam tubuh manusia adalah pusat dari semua komunikasi tubuh. Sistem saraf tubuh manusia yang terdiri dari dua bagian besar yaitu tulang punggung dan otak. Khususnya otak memiliki dua bagian yaitu batang otak dan korteks serebral. Sebagai pusat saraf dan pusat pengambilan keputusan, maka otak menentukan bagaimana bahasa yang diucapkan oleh manusia. Optimalisasi otak dalam proses merangkum informasi untuk kemudian dibahasakan juga bukan hal yang mudah. Sistem

saraf pada otak menerima dan mengolah informasi yang diterima untuk selanjutnya mengubah menjadi produksi bahasa dengan mengirimkannya dalam bentuk perintah ke organ tubuh yang berperan mewujudkan secara verbal. Sebagai alat untuk berkomunikasi secara verbal, maka bahasa yang diproduksi oleh otak merupakan sebuah sistem simbol yang sistematis dan arbitrer (Shalihah, 2014). Meskipun menunjukkan ciri arbitrer (mana suka) bahasa masih tetap dapat dipahami dari pembicara kepada lawan bicara. Hal itu disebabkan baik pembicara mau pun lawan bicara sama-sama memiliki seperangkat sistem saraf yang bekerja di otak untuk menerima, menafsirkan, dan memberikan respon kembali secara verbal. Hal inilah yang menegaskan pentingnya proses pemerolehan bahasa berjalan dengan baik pada setiap manusia. Jika terjadi keterlambatan pemerolehan bahasa atau gangguan berbahasa pada manusia, menandakan ada sistem saraf otak yang berfungsi sebagai penghasil bahasa mengalami permasalahan.

Bagaimanakah cara ilmuan bidang neurolinguistik memandang kajian bahasa dan otak berpengaruh terhadap pembelajaran bahasa? Penelusuran terhadap kinerja otak dalam memproses pemerolehan bahasa pertama dan bahasa kedua pada manusia merupakan cara untuk mengetahui jawaban pertanyaan tersebut. Penelusuran terhadap kinerja otak manusia dalam pembelajaran bahasa pertama sangat membantu dalam mempelajari peran bagian-bagian otak memproduksi informasi baru menjadi bahasa. Pemerolehan bahasa pertama pada manusia terjadi sejak pertama kali dilahirkan yang ditandai dengan suara tangisan. Suara tangisan tersebut merupakan bentuk respon terhadap stimulus lingkungan di mana seorang bayi dilahirkan. Respon terhadap lingkungannya terus berkembang seiring perkembangan mental dan akan berlanjut dengan menyimpan stimulus bahasa di memorinya. Proses yang bertahap yang melibatkan sistem kerja saraf di otak inilah yang merupakan bentuk pemerolehan bahasa ibu (bahasa pertama). Pemerolehan bahasa ibu akan berlangsung dengan baik

apabila berproses selama usia 0-6 tahun dengan masukan informasi bahasa mulai dari kalimat sederhana sampai dengan kalimat kompleks. Rentang usia anak dari 0 sampai 6 tahun yang disebut peneliti linguistik sebagai masa emas merupakan masa paling efektif dalam pemerolehan bahasa. Di rentang usia tersebut otak manusia masih elastis yang memudahkan mempelajari bahasa pertama dengan cepat.

Setelah pemerolehan bahasa pertama, kecakapan berbahasa manusia akan dilanjutkan dengan pemerolehan bahasa kedua. Bahasa kedua yang di maksud di sini akan bervariasi, sesuai dengan daerah domisli pembelajar bahasa. Misalnya dalam lingkungan masyarakat Minangkabau, maka bahasa yang disebut bahasa kedua adalah bahasa Indonesia atau bahasa di luar bahasa daerah Minangkabau (Nurlaila, 2021). Pemerolehan bahasa kedua juga sangat dipengaruhi oleh lingkungan bahasa. Lingkungan bahasa yang dimaksud di sini adalah kondisi kewilayahan tertentu sebagai tempat tumbuh dan berkembangnya suatu bahasa dan digunakan oleh penuturnya. Kondisi lingkungan bahasa yang dihadapi oleh penutur bahasa, baik semua hal yang dapat didengar mau pun semua hal yang dapat dilihat memberikan kontribusi besar terhadap penguasaan bahasa kedua (Purba, 2013).

Neurolinguis, Eric H. Lannenbergen menyebutkan kondisi otak manusia sebelum memasuki masa pubertas kondisi otak dan daya pikir seorang anak masih sangat lentur dan plastis yang memudahkan untuk mempelajari berbagai bahasa. Namun begitu, tidak jarang pada masa pemerolehan bahasa pertama dan bahasa kedua, seorang anak akan mengalami gangguan keterlambatan berbahasa karena berbagai faktor, misalnya faktor kerusakan sistem saraf atau gangguan pada mekanisme alat bicara.

Selain pemerolehan bahasa pertama dan pemerolehan bahasa kedua, peran penting neurolinguistik dalam pembelajaran bahasa juga dapat ditelusuri dari kajian terhadap belahan otak manusia. Konsep-konsep terkait otak kiri dan otak kanan serta fungsi masing-masingnya sangat membantu dalam

merumuskan pendekatan, metode, dan model pembelajaran bahasa. Neurolinguistik programming (NLP) merupakan satu di antara metode pembelajaran bahasa yang melibatkan fungsi-fungsi otak. Saat ini NLP menjadi salah satu metode belajar yang telah diterapkan di berbagai lembaga pendidikan, baik untuk pembelajaran formal bahasa mau pun untuk kepentingan meningkatkan kemampuan belajar melalui perbaikan pola pikir. Pembelajaran bahasa dan juga pembelajaran bidang lain dengan metode NLP dianggap dapat membantu pembelajar memetakan semua hal yang terjadi dalam pikiran (otak) atas dasar pengalaman yang telah didapatkan sebelumnya. Dalam proses belajar dengan metode NLP, kemampuan bahasa yang telah dimiliki adalah kunci untuk memetakan fungsi-fungsi otak. Apabila pembelajar berhasil menerapkan metode NLP, maka akan sangat berdampak terhadap perubahan positif *mind set* si pembelajar. Berangkat dari pola belajar yang diterapkan tersebut dapat dipahami Neuro Linguistic Programming (NLP) adalah metode belajar yang bertujuan merancang program interaksi antara pikiran dan bahasa (verbal dan nonverbal) yang dapat menghasilkan perubahan pikiran dan perilaku sesuai dengan hasil yang diharapkan di awal pembelajaran.

6.5. Penutup

Bahasa dan pikiran memiliki hubungan yang erat. Pikiran adalah dunia kehidupan yang ada dalam otak. Sebagai dunia kehidupan maka di dalamnya terdapat seperangkat gagasan yang termanifestasikan ke dunia luar melalui bahasa. Untuk mewujudkan dunia pikiran ke dalam bahasa, masing-masing belahan otak memiliki peran yang terkoneksi ke semua anggota tubuh manusia. Dua bagian besar tubuh manusia yaitu tulang punggung dan otak. Otak yang terdiri dari bagian batang otak dan korteks serebral berfungsi sebagai pusat pengambilan keputusan yang termanifestasi dalam bentuk bagaimana Bahasa diujarkan dengan baik. Bagaimana manusia memiliki kemampuan berbahasa dan memetakan pikiran secara baik dalam bentuk verbal dapat dicapai setelah sampai pada tahap

pemerolehan bahasa pertama dan bahasa kedua. Di samping itu, neurolinguistik sebagai studi lintas ilmu linguistik dan saraf otak juga sangat membantu manusia dalam mempelajari bahasa. Neurolinguistik Programming (NLP) bahkan juga sangat membantu manusia untuk memprogram memory dalam otak agar sejalan dengan konsep perbaikan cara berpikir yang setelah pembelajaran berlangsung. Melalui analisa medis dan linguistik, neurolinguis juga sangat membantu memecahkan masalah gangguan berbahasa yang diakibatkan gangguan alat wicara dan kerusakan pada bagian otak tertentu. Di antara masalah kecacatan berbahasa akibat kerusakan otak yang menjadi fokus penyelesaian dalam riset neuronguistik adalah afasia. Dengan demikian, munculnya tren kajian linguistik terapan dalam bidang medis sejak abad ke-19 dapat dikatakan sebagai sebuah keharusan di tengah maraknya bwerbagai isu kesehatan yang terjadi dalam masyarakat modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Alduais, Ahmed *et al.* (2023) 'Neurolinguistics: A scientometric review', *Cogent Arts and Humanities*, 10(1–40). doi: 10.1080/23311983.2023.2197341.
- Anisah, Z. (2019) 'Relevansi Operasional Bahasa dengan Otak Manusia', *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 12(2), pp. 187–196. doi: 10.30651/st.v12i2.2901.
- Aribowo, L. (2018) 'Neurolinguistik: Menerapkan Konsep dan Teori Linguistik', *Deskripsi Bahasa*, 1(1), pp. 44–49. doi: 10.22146/db.v1i1.315.
- Badi'ah, Z. (2021) 'Implikasi Teori Belajar Kognitif J.Piaget Dalam Pembelajaran Bahasa Arab dengan Metode Audiolingual', *Students' Difficulties at Elementary School in Increasing Literacy Ability*, 3(1), pp. 77–90.
- Budianingsih, T. (2017) 'Peran Neurolinguistik dalam Pengajaran Bahasa', *JURNAL AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 3(2), pp. 137–149. doi: 10.36722/sh.v3i2.203.
- Farul Sandi Purnomo (2022) 'Teori Belajar Bruner dan Keterampilan Membaca Pemahaman', *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), pp. 46–50.
- Javaid, H. I., Roheen, A. and Afal, F. (2020) 'Anatomy and Physiology of Brain in Context of Learning: A Review from Current Literature', *Biomedical Journal of Scientific & Technical Research*, 26(5), pp. 20295–20297. doi: 10.26717/bjstr.2020.26.004415.
- Johan, M.- and Tami, T.- (2019) 'Tataran Fonem Penderita Afasia Broca pada Produksi Leksikal: Suatu Kajian Neuro-Fonologi', *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), pp. 28–39. doi: 10.33603/dj.v6i2.2131.
- Li, J. (2022) 'Relationship Between Language and Thought: Linguistic Determinism, Independence, or Interaction?', *Journal of Contemporary Educational Research*, 6(5), pp. 32–37. doi: 10.26689/jcer.v6i5.3926.
- Nasrullah, R. (2023) 'Neurolinguistik dan Aspek Klinis Bahasa :

- Sebuah Tinjauan Awal', *Disastra*, 5(2), pp. 275–291. doi: <http://dx.doi.org/10.29300/disastra.v5i2.10174>.
- Nurlaila (2021) 'Konsep Pemerolehan Bahasa dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa', *Fitrah; Jurnal Studi Pendidikan*, 12(1), pp. 45–57.
- Purba, A. (2013) 'Peranan Lingkungan Bahasa dalam Pemerolehan Bahasa Kedua', *Jurnal Pena*, 3(1), pp. 13–25.
- Sarifuddin, M. (2020) 'Bahasa, Pikiran, dan Kebudayaan', *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 4(4), pp. 504–512.
- Sarifuddin, M. (2023) 'Kompleksitas Otak Manusia Serta Peranannya Terhadap Kemampuan Berbahasa', *JOURNAL TRANSFORMATION OF MANDALIKA (JTM)*, 4(2), pp. 182–200. Available at: <http://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jtm/article/view/1289>.
- Sastra, G., Haq, M. S. and Handoko, H. (2019) 'The Role of Neurolinguistics for Language and Speech Disorders', *Jurnal Arbitrer*, 6(2), pp. 147–154. doi: 10.25077/ar.6.2.147-154.2019.
- Shalihah, S. (2014) 'Otak, Bahasa Dan Pikiran Mind Mao', *Alfa*, 2(1), pp. 185–190.
- Wahyuningsih, Baiq, Y. and Sunni, M, A. (2020) 'Efektifitas penggunaan otak kanan dan otak kiri terhadap pencapaian hasil belajar mahasiswa (studi kasus pada mahasiswa program studi sistem informasi stmik mataram)', *PALAPA; Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 8(2), pp. 351–368. Available at: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/palapa>.

BAB 7

PEMBELAJARAN BAHASA MELALUI PROSES BERMAIN

Oleh Zares Melia, S.Pd., M.Hum.

7.1. Pendahuluan

Permainan adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh keterampilan tertentu sambil memberikan kesenangan. Apabila keterampilan yang diperoleh melalui permainan adalah keterampilan bahasa, maka permainan tersebut disebut permainan bahasa. Belajar melalui bermain adalah integrasi antara pembelajaran dan aktivitas bermain yang terdapat dalam materi pelajaran. Hal ini bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, dengan tujuan akhir mencapai pembelajaran yang efektif dan optimal. Permainan bahasa memiliki tujuan ganda, yaitu memberikan kesenangan sebagai fungsi bermain, dan juga melatih keterampilan berbahasa sebagai materi pelajaran. Jika suatu permainan memberikan kesenangan tetapi tidak melatih keterampilan berbahasa, maka tidak dapat disebut sebagai permainan bahasa. Begitu pula sebaliknya, jika suatu permainan melatih keterampilan berbahasa tetapi tidak memberikan kesenangan, maka tidak dapat disebut sebagai permainan bahasa. Untuk dianggap sebagai permainan bahasa, harus memenuhi kedua syarat tersebut, yaitu memberikan kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan permainan bahasa. Menurut Hasanah, ada empat faktor yang menjadi penentu keberhasilan permainan bahasa di kelas, yaitu situasi dan kondisi, peraturan permainan, pemain, dan pemimpin permainan. Belajar melalui bermain adalah upaya

untuk menggabungkan pembelajaran dan aktivitas bermain dalam materi pelajaran. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, dengan tujuan akhir mencapai pembelajaran yang efektif dan optimal.

Hasanah menjelaskan bahwa permainan memiliki dua pengertian. Pertama, permainan adalah aktivitas bermain yang dilakukan semata-mata untuk mencari kesenangan tanpa ada elemen persaingan. Kedua, permainan diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan untuk mencari kesenangan dan kepuasan, namun dengan adanya unsur persaingan dalam mencari kemenangan atau kekalahan. Menurut Zuhdi, permainan adalah bentuk latihan diri (baik mental maupun fisik) yang memberikan manfaat besar dalam meningkatkan motivasi, kinerja, dan pencapaian tujuan organisasi dengan lebih baik. Sedangkan menurut Hainka, permainan adalah aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan secara komprehensif, termasuk dalam aspek fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Permainan, yang juga dikenal dengan sebutan pemanasan atau penyegaran, bertujuan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan penuh antusiasme. Karakteristik permainan adalah menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan dan serius namun santai.

7.2. Manfaat Permainan dalam Pembelajaran Bahasa

Permainan dalam pembelajaran tidak hanya cocok untuk anak di usia dini, tapi juga bisa diterapkan untuk siswa di tingkat kelas yang tinggi. Karena, lewat permainan siswa bisa mendapatkan banyak manfaat mulai dari stimulasi kognitif, sosial, emosi, serta fisik dan spiritual. Berikut ini adalah beberapa manfaat bermain dalam proses pembelajaran.

7.2.1. Motivasi dan Keterlibatan

Menurut (Brown, 2007), permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran

bahasa. Siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi karena permainan menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan bersaing. Sedangkan menurut Sardiman, proses pembelajaran akan mencapai keberhasilan apabila peserta didik memiliki motivasi belajar yang baik (Emda, 2017). Sebagai seorang pendidik, guru maupun dosen harus memotivasi peserta didik untuk belajar demi tercapainya tujuan dan tingkah laku yang diinginkan. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa yang diberi pengalaman belajar sambil bermain akan memiliki motivasi dalam belajar. Sehingga siswa akan melakukan aktivitas belajar dengan baik sehingga tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan bisa dicapai.

7.2.2. Pengembangan Keterampilan Komunikasi

Studi oleh (Smith, 2010) menunjukkan bahwa permainan berbasis bahasa memperbaiki keterampilan komunikasi siswa. Melalui permainan, siswa dapat berlatih berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis dalam konteks yang menyenangkan dan terstruktur. Bermain sambil belajar bertujuan untuk mendidik atau mengajarkan keterampilan dan pengetahuan tertentu kepada siswa, sambil membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu keterampilan yang dapat dikembangkan melalui permainan adalah keterampilan komunikasi. Keterampilan komunikasi mencakup kemampuan untuk menyampaikan ide, berbicara dengan jelas, mendengarkan dengan penuh perhatian, memahami pesan, dan merespons dengan tepat karena dalam proses bermain terdapat interaksi sosial yaitu saat ada interaksi dengan pemain lain, baik secara langsung maupun melalui platform online. Ini memungkinkan pemain untuk berlatih berkomunikasi dengan orang lain, mengungkapkan pendapat, dan berbagi ide.

7.2.3. Peningkatan Kosakata

Penelitian oleh (Jones, 2015) menunjukkan bahwa permainan dapat membantu memperluas kosakata siswa dengan memanfaatkan konteks yang konkret dan menghibur. Dalam banyak permainan edukatif, tatabahasa dan kosa kata diintegrasikan dengan cara yang alami dan bermakna. Misalnya, sebuah permainan kata memungkinkan anak-anak untuk mengidentifikasi dan memanfaatkan tatabahasa tertentu dalam konteks kalimat atau teks yang mereka baca atau dengar. Dengan cara ini, anak-anak dapat melihat bagaimana tatabahasa diaplikasikan dalam situasi kehidupan nyata, dan bukan hanya sebagai aturan teoritis.

Selain itu, kosa kata baru seringkali disajikan melalui permainan dengan cara yang lebih menarik. Contohnya, dalam permainan teka-teki kata atau tebak kata, anak-anak dihadapkan pada kata-kata baru dalam konteks yang relevan dan menantang. Mereka harus memahami dan menggunakan kata-kata ini untuk berhasil dalam permainan tersebut. Hal ini memberi mereka pengalaman langsung dalam mengasah dan memperluas kosa kata mereka, sambil tetap bersenang-senang.

Permainan juga cenderung mengurangi rasa intimidasi atau kebosanan yang mungkin muncul saat mempelajari tatabahasa dan kosa kata melalui metode konvensional. Anak-anak merasa lebih nyaman dan relaks dalam situasi permainan, yang memungkinkan mereka untuk lebih terbuka terhadap pembelajaran. Mereka tidak takut untuk mencoba hal-hal baru atau bahkan membuat kesalahan, karena atmosfer yang santai dalam permainan memberi mereka kebebasan untuk bereksperimen.

Dengan demikian, permainan memberikan pendekatan belajar yang menyenangkan dan interaktif, memungkinkan anak-anak untuk memahami dan menginternalisasi tatabahasa dan kosa kata dengan cara yang lebih efektif daripada metode konvensional. Hal ini menciptakan landasan yang kokoh untuk

kemampuan berbahasa yang lebih baik dan beragam pada anak-anak.

Siswa dapat mengasosiasikan kata-kata dengan pengalaman positif dalam permainan. Dalam proses bermain sering kali melibatkan interaksi aktif dari siswa. Mereka harus berpikir, merencanakan, dan mengambil keputusan selama bermain. Hal ini memungkinkan mereka untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar dan mengembangkan keterampilan kognitif mereka. Dalam konteks memperkaya kosa kata, anak-anak akan terbiasa dengan penggunaan kata-kata baru melalui interaksi yang berulang dalam lingkungan game.

7.3. Jenis-Jenis Permainan

7.3.1. Kahoot!

Kahoot! adalah platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan guru atau instruktur untuk membuat kuis interaktif. Dalam konteks pembelajaran bahasa, Kahoot! dapat digunakan untuk menguji pemahaman kosakata, tata bahasa, dan keterampilan berbicara. Menurut Deterding et al. (2015), permainan seperti Kahoot! dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kahoot merupakan salah satu jenis permainan edukasi berbasis teknologi yang memungkinkan pendidik untuk membuat kuis atau kahoots interaktif. Ini adalah alat yang sangat populer di dunia pendidikan karena memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

7.3.2. Duolingo

Duolingo adalah sebuah platform pembelajaran bahasa daring yang memungkinkan pengguna untuk mempelajari berbagai bahasa secara gratis. Didirikan oleh Luis von Ahn dan Severin Hacker, Duolingo diluncurkan pada tahun 2011. Platform ini menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan yang interaktif, termasuk latihan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Pengguna dapat memilih dari berbagai bahasa yang ingin dipelajari, termasuk bahasa-bahasa

umum seperti Inggris, Spanyol, Prancis, Jerman, dan sebagainya. Duolingo juga menawarkan bahasa-bahasa yang lebih jarang diajarkan.. Penelitian oleh Wang et al. (2016) menunjukkan bahwa pengguna Duolingo memiliki peningkatan signifikan dalam keterampilan bahasa dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

7.3.3. Scrabble

Scrabble adalah permainan papan yang mengharuskan pemain membentuk kata-kata dengan menggabungkan huruf-huruf ke dalam papan permainan. Setiap huruf memiliki nilai skor tertentu, dan tujuan pemain adalah mencetak sebanyak mungkin poin dengan membentuk kata-kata dengan nilai tertinggi. Permainan ini dapat membantu meningkatkan kosakata dan pemahaman tata bahasa. Menurut studi oleh Turgut (2015), bermain Scrabble secara teratur dapat meningkatkan keterampilan bahasa Inggris. Banyak sekali manfaat dari Scrabble, diantaranya adalah mengembangkan keterampilan bahasa dan pastinya melatih keterampilan menyusun kata.

7.3.4. Ular Tangga

Media pembelajaran "Ular Tangga" adalah suatu inovasi yang menggabungkan konsep permainan ular tangga dengan materi yang relevan. Hal ini bertujuan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa melalui narasi atau contoh konkret yang dapat memperjelas atau mengilustrasikan konsep-konsep yang diajarkan. Di setiap nomor ulang tangga terdapat pertanyaan atau perintah yang tentunya menambah keseruan dalam permainan tersebut. Siswa yang berhasil menjawab atau menyelesaikan tantangan boleh lanjut sedangkan yang gagal maka tetap di nomor sebelumnya. Selain menambah ilmu bahasa tentunya siswa belajar sabar, belajar matematika, dan belajar untuk berinteraksi.

7.3.5. Tebak Kata

Tebak kata adalah kegiatan permainan yang mengajak siswa untuk menebak kata atau kosa kata yang diperankan oleh temannya. Tentunya berkaitan dengan materi bahasa. Meskipun terdengar sederhana, permainan tebak kata bisa menarik perhatian siswa dan mengatasi stres mereka terkait pelajaran sekolah. Selain mendorong siswa untuk percaya diri mengikuti kegiatan di kelas, permainan ini juga bisa membantu mereka untuk berinteraksi satu sama lain dan melatih cara berkomunikasi. Bapak/Ibu guru bisa membagi kata ke beberapa kategori misalnya judul buku atau lagu, nama hewan, dan lain sebagainya. Kategori kata juga bisa disesuaikan dengan mata pelajaran yang sedang dipelajari siswa di kelas. Contohnya, Bapak/Ibu guru mengampu atau sedang membahas materi tentang cerpen Nah, kata-kata yang harus ditebak oleh siswa bisa berkaitan dengan cerpen, seperti unsur intrinsik atau strukturnya

7.3.6. Puzzle

Pembelajaran bahasa merupakan tantangan yang sering dihadapi oleh banyak siswa. Namun, dengan perkembangan teknologi dan metode pembelajaran inovatif, proses belajar bahasa dapat menjadi lebih menarik dan efektif. Salah satu alat yang dapat memperkaya pengalaman belajar adalah game puzzle. Salah satu manfaat utama dari game puzzle adalah kemampuannya untuk memperkaya kosakata. Saat memecahkan teka-teki kata, siswa secara alami terpapar pada berbagai jenis kata dan frasa bahasa. Hal ini membantu mereka memahami struktur bahasa dan memperluas kosa kata mereka dengan cara yang menyenangkan. Membuat puzzle secara online dapat menjadi cara kreatif dan menarik untuk mengajarkan atau berbagi informasi dengan orang lain. Guru dapat memilih platform pembuat puzzle secara online. Ada berbagai platform dan situs web yang memungkinkan Anda membuat berbagai jenis puzzle. Beberapa di antaranya adalah Crossword Labs, PuzzleMaker, dan Jigsaw Planet.

7.3.7. Team Games Tournament (TGT)

Metode pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh David dan Roger Johnson. Pendekatan ini melibatkan siswa dalam berbagai permainan dan turnamen kelompok, di mana setiap tim akan bersaing untuk mencapai tujuan tertentu dalam pembelajaran. TGT didasarkan pada konsep-konsep kooperatif, kompetisi positif, dan tanggung jawab kelompok. Tim-tim berkompetisi dalam turnamen pertama di mana mereka akan menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas yang telah disiapkan. Skor dicatat. Setelah serangkaian turnamen, pemenang akhir dapat ditentukan berdasarkan akumulasi skor dari seluruh turnamen. Siswa dapat memberikan umpan balik tentang pengalaman mereka dalam TGT. Dengan mengadopsi TGT, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan interaktif, memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran mereka.

7.4. Penutup

Penggunaan permainan sebagai alat dalam pembelajaran bahasa telah menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Permainan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi secara aktif dalam bahasa target. Melalui situasi bermain, siswa cenderung lebih percaya diri dalam mengkomunikasikan pikiran dan ide-ide mereka, yang pada gilirannya memperkuat keterampilan berbicara dan mendengarkan. Selain aspek komunikatif, permainan juga dapat memperkaya kosakata dan memfasilitasi pemahaman tata bahasa. Namun, penting untuk memilih permainan dengan bijak, mempertimbangkan kecocokan dengan tujuan pembelajaran, tingkat kesulitan, dan karakteristik siswa. Selain itu, penggunaan permainan harus diintegrasikan dengan strategi pembelajaran bahasa lainnya untuk memaksimalkan manfaatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, H. D. (2007). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy*. Pearson Longman.
- Chen, Y., Chien, Y. T., & Wu, K. P. (2018). Effects of a word-guessing game on EFL students' English vocabulary learning. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 12(3), 226-240.
- Garcia, K. (2016). The impact of role-play on improving the speaking skills of intermediate college students. *Journal of Education and Training Studies*, 4(3), 133-138.
- Jones, P. (2015). *Vocabulary games for the classroom*. Cambridge University Press.
- Smith, P. L. (2010). *Language learning games and activities: A resource book of ideas and techniques*. Delta Publishing.

BAB 8

PENGEMBANGAN KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN BAHASA

Oleh Resperdiana Purba, S.S., S.Pd., MS.

8.1. Pendahuluan

Aspek penting, mendasar, dan tidak dapat dihindari dalam kehidupan manusia adalah kreativitas karena membuat keputusan yang masuk akal dan kreatif, yang dapat melihat berbagai kemungkinan internal. Pemecahan masalah sangat penting untuk meningkatkan standar dan standar gaya hidup yang berbeda. Dengan demikian dengan adanya suatu kreativitas maka suatu permasalahan akan dapat diselesaikan. Kreativitas adalah kapasitas yang dimiliki seseorang dalam menggunakan imajinasinya dan berbagai kemungkinan yang muncul dari interaksinya dengan konsep atau ide, orang lain, dan lingkungannya untuk menjalin hubungan dan menghasilkan hasil yang baru dan bermakna. Seseorang pada akhirnya akan menghadapi permainan atau masalah yang memerlukan pemikiran mendalam dan solusi kreatif (Batu Bara, 2012).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan dalam mengembangkan imajinasinya dalam menyelesaikan suatu masalah dan kemampuan seseorang dalam menciptakan suatu cara atau benda yang berbeda dengan orang lain serta dapat bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain. Dari pengertian kreativitas tersebut jika dikaitkan dengan pembelajaran bahasa di sekolah dengan mengembangkan kreativitas yang sudah dimiliki siswa pasti akan menciptakan pembelajaran bahasa yang menyenangkan.

Selanjutnya, ada empat kategori perilaku kreatif yang dimiliki oleh siswa, yaitu sebagai berikut:

1. Kefasihan, atau kapasitas untuk mengartikulasikan konsep-konsep terkait untuk mengatasi tantangan.
2. Fleksibilitas, atau kemampuan untuk menawarkan atau menemukan berbagai jenis solusi terhadap suatu masalah di luar kategori konvensional.
3. Orisinalitas, yaitu kemampuan menawarkan reaksi khas dan materi konsep rinci untuk mewujudkan gagasan.
4. Sensitivitas, yaitu kemampuan mengenali dan menciptakan persoalan sebagai reaksi terhadap suatu keadaan (PARNES dalam duniapcoid) .

Begitu juga pengembangan kreativitas dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan cara::

1. Mengakui adanya suatu permasalahan yang menarik perhatian dan memerlukan tindakan segera, atau terdapat kebutuhan yang mendesak, atau terdapat gagasan yang ingin diwujudkan demi kemaslahatan masyarakat;
2. Mengenali sumber permasalahan, kebutuhan primer, dan potensi kreatif produk sasaran;
3. Mencari berbagai referensi yang dapat menjadi sumber kreativitas bagi munculnya konsep-konsep segar dalam upaya memecahkan permasalahan atau memenuhi tujuan tersebut di atas;
4. Menciptakan berbagai solusi atau produk alternatif yang belum pernah atau jarang digunakan oleh orang lain;
5. Mengevaluasi setiap potensi tindakan melalui dialog terbuka untuk memilih opsi terbaik;
6. Mengubah opsi yang dipilih menjadi mahakarya kreatif (PARNES dalam duniapcoid) .

Selanjutnya, pembelajaran bahasa sendiri adalah pembelajaran bahasa yang menekankan pada siswa agar bahasa yang dimilikinya menjadi lebih baik dan dapat belajar bahasa Indonesia secara efektif, siswa harus diajar bagaimana menggunakan bahasa tersebut sesuai dengan tujuan

penggunaannya (Ali, 2020). Adapun aspek keterampilan berbahasa meliputi: membaca, berbicara, menulis, dan menyimak. Ada empat komponen keterampilan berbahasa: berbicara, membaca, dan menulis (Istiqoh, 2020). Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut maka pembelajarannya dapat dikembangkan dengan kreativitas yang dimiliki oleh siswa. Hal tersebut dikarenakan kreativitas dapat mendukung pembelajaran 4 aspek berbahasa, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 8.1 berikut:



Gambar 8.1 Empat Keterampilan Berbahasa

(Sumber: <https://randyzn0208.blogspot.com/2020/04/makalah-keterampilan-berbahasa-indonesia.html>)

Dari Gambar 8.1 Terlihat jelas bahwa, 4 keterampilan berbahasa saling berhubungan dalam pembelajaran bahasa, yaitu dari kegiatan membaca dapat menghasilkan tulisan dan berbicara, begitu juga dengan kegiatan menyimak dapat menghasilkan kegiatan menulis dan berbicara. Dengan demikian, dalam pembelajaran bahasa dari keempat keterampilan ini harus diajarkan dengan cara mengembangkan kreativitas yang dimiliki oleh siswa.

8.2. Pembelajaran Membaca dan Mengembangkan Kreativitas Siswa

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang diajarkan kepada siswa. Dalam pembelajaran membaca

siswa dilatih untuk membaca untuk memperoleh berbagai informasi dari bahan bacaan yang dibaca oleh siswa. Membaca adalah proses yang dilakukan pembaca untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan penulis melalui penggunaan kata-kata atau materi lain, dan juga dapat membantu menjadi pembaca yang baik (Tarigan dalam Nurcahyati, 2019). Dengan demikian, keterampilan membaca ini diperlukan bagi setiap orang baik pelajar maupun masyarakat untuk mendapat informasi dengan baik. Selain itu kegiatan membaca juga salah satu upaya untuk meningkatkan literasi anak.

Ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan membaca, Putu (2021) yaitu:

1. Mengajak anak berlatih membaca setiap hari.
2. Aktivitas otak kanan dan kiri perlu dioptimalkan.
3. Bahan bacaan yang diberikan secara urut.
4. Pengurutan bacaan dapat dilakukan dengan menggunakan jari.
5. Membiasakan mata agar terbiasa dengan membaca.
6. Membaca harus dibiasakan di tempat yang terang.
7. Kegiatan membaca bisa sambil mendengarkan sebuah lagu.
8. Orang tua juga bisa membiasakan anak untuk mendengarkan dongeng atau membacakan dongeng dan menceritakannya kembali.
9. Perlu juga di kamar anak diletakan gambar atau huruf abjad.
10. Suasana harus nyaman agar anak konsentrasi dalam membaca.

Dari 10 cara meningkatkan keterampilan membaca pada anak tersebut dapat diterapkan sejak dini, sehingga akan tumbuh kegemaran membaca samapai si anak sampai di sekolah selanjutnya.

Selain di rumah perlu ditingkatkan keterampilan membaca pada anak, maka di kegiatan pembelajaran di sekolah jug harus ditingkatkan. Adapun menumbuhkan minat baca di kalangan siswa menjadi hal yang sangat sulit karena siswa mudah bosan dalam pembelajaran membaca. Hal tersebut dikarenakan oleh

berbagai hal, misalnya bahan bacaan kurang menarik, bahan bacaan tidak sesuai usia siswa dan lain sebagainya. Dengan demikian, diperlukan kreativitas guru dalam penyampaian materi membaca. Salah satu hal yang dapat dilakukan dalam meningkatkan pembelajaran membaca dengan mengembangkan kreativitas yang dimiliki siswa.

Ada beberapa contoh dalam pembelajaran membaca dengan mengembangkan kreativitas siswa dapat dilakukan dengan cara:

1. Guru mengikuti topik atau tema bacaan yang diinginkan oleh siswa yang penting tidak bertentangan dengan unsur sara, toleransi, pornografi dan sesuai dengan usia siswa.
2. Siswa yang memilih teks bacaan.
3. Cara membaca teks bacaan juga bebas dilakukan oleh siswa dengan kreativitas yang dimilikinya, misalnya seperti membaca teks berita.
4. Siswa dibebaskan dalam menyampaikan ide-ide yang disampaikan dari hasil teks bacaan yang diperoleh.
5. Dalam pembelajaran membaca siswa juga diperbolehkan dalam kegiatan ekstrakurikuler misalnya, menjadi pendongeng, pembaca berita, pewara resmi atau tidak resmi, dan menjadi protokol.

8.3. Pembelajaran Menulis dan Mengembangkan Kreativitas Siswa

Menulis merupakan kegiatan yang dapat menuangkan suatu ide ke dalam bentuk tulis. Dalam kegiatan menulis harus diperhatikan ejaan, tanda baca, pembentukan kata, penggunaan kalimat, pemilihan frasa, efektivitas kata, dan kemampuan mengungkapkan gagasan secara cermat, tepat, rasional, dan konsisten (Parera dalam Zaenap, 2020). Dengan kata lain, kemampuan menulis adalah kemampuan menjelaskan ide atau konsepsi secara efektif melalui pilihan dan penggunaan kata dan frasa yang efektif sehingga pembaca akan menerima dan memahaminya. Dalam kegiatan pembelajaran menulis

diperlukan kreativitas guru. Hal tersebut bertujuan agar siswa senang dan mudah dalam menghasilkan tulisan. Selanjutnya guru juga dapat mengembangkan kreativitas yang selama ini dimiliki oleh siswa dalam keterampilan menulisnya.

Kegiatan pembelajaran menulis dengan mengembangkan kreativitas yang dimiliki oleh siswa dapat dilakukan guru dengan cara, yaitu:

1. Guru membebaskan siswa dalam memilih ide tulisan yang ingin ditulisnya.
2. Menulis dengan mengembangkan bakat yang dimiliki siswa, misalnya menulis diary, menulis pengalaman, menulis kegiatan sehari-hari, menulis hasil apa yang diamati, menulis cerita pengalaman, dan menulis hobi yang dimiliki siswa.
3. Menulis cerita dari hasil jalan-jalan siswa dari tempat wisata, kegiatan olahraga, bermain musik, dan lain sebagainya.
4. Menuliskan ide-ide yang dimiliki siswa tentang hal-hal baru yang positif.
5. Menulis pandangan siswa tentang lingkungan di sekitar rumah atau sekolah bagi siswa yang hobi meneliti.
6. Menulis opini siswa tentang teknologi yang dimilikinya.

Demikianlah beberapa contoh yang dapat kita terapkan dalam mengembangkan keterampilan menulis siswa dengan memanfaatkan kreativitas yang dimilikinya dan masih banyak contoh yang lainnya.

8.4. Pembelajaran Menyimak dan Mengembangkan Kreativitas Siswa

Menyimak merupakan kemampuan seseorang dalam memperhatikan, dan memahami lambang-lambang bahasa lisan atau tuturan yang didengarnya melalui telinga untuk mengumpulkan informasi, merekam pesan atau isi, atau sekadar memahami makna komunikasi yang diungkapkan oleh penutur dan dapat memahami apa yang didengarnya. Hasil simakannya juga dapat disampaikan kembali oleh si penutur baik secara

tertulis ataupun lisan kepada orang lain. Kegiatan pembelajaran menyimak menurut (Iskandarwassid dalam Hamid) terbagi menjadi terdapat ada dua tahapan kegiatan menyimak, yaitu: 1) Mendengarkan; 2) Memikirkan kembali; 3) Perhatikan; 4) Gunakan imajinasi; 5) Cari ide-ide sebelumnya; 6) Kontras; 7) Periksa sinyal Anda; 8) Mengkode ulang; 9) Memperoleh makna; 10) Mengasimilasi ketika mendengar atau mendengar; 11) Menafsirkan apa yang didengar; 11) Meniru dalam gagasan.

Dari beberapa kegiatan menyimak tersebut dapat dikaitkan dengan pengembangan kreativitas yang dimiliki siswa dalam kegiatan pembelajaran bahasa. Hal tersebut dikarenakan suatu kreativitas seseorang adalah hal kapasitas untuk berkreasi terhadap suatu masalah atau dalam mengatasi suatu masalah. Hal ini mengacu pada penggunaan imajinasi seseorang dan kuantitas pilihan yang dimungkinkan oleh interaksi dengan konsep, orang lain, dan lingkungan.

Dari itu, kegiatan pembelajaran menyimak dengan mengembangkan kreativitas siswa dapat dilakukan dengan cara, yaitu:

1. Siswa dipersilahkan dengan tngkat kemmapuannya dalam menyimak.
2. Bahan simakan dapat berupa lagu dan vidio sesuai dengan bakat yang dimilikmoleh siswa.
3. Siswa yang hobi menyanyi diperbolehkan menyimak lagu dan lain sebagainya sesuai dengan kreativitas yang dimiliki oleh siswa.
4. Kegiatan menyimak dapat dilakukan dengan kunjungan lapangan, misalnya mendengarkan seminar.
5. Siswa dapat ditugasnya dalam kegiatan menyimak dengan hobinya masing-masing, misal menyimak lagu, berita, filem, cerita dan lain sebagainya.
6. Guru harus menanggapi dan memberikan apresisai yang posistif jika siswanya yang memiliki tingkat kreativitas berbicara menaggapi hasil simakan yang didengar.

8.5. Pembelajaran Berbicara dan Mengembangkan Kreativitas Siswa

Berbicara merupakan salah satu keterampilan yang dibutuhkan untuk berinteraksi dengan orang lain melalui media berbasis bahasa. Berbicara juga suatu jenis kegiatan tindak tutur yang melibatkan produksi bunyi oleh alat tutur disertai dengan bahasa tubuh dan ekspresi wajah. Latihan berbicara dapat diajarkan dengan menggunakan berbagai teknik, termasuk bermain peran, menjelaskan, bertanya dan menjawab pertanyaan menyelidik, menghasilkan cerita bergambar, bercerita, dan mengulang pidato. Selain itu, belajar bahasa merupakan mata pelajaran formal yang diajarkan di sekolah. Karena bahasa adalah instrumen komunikasi global, siswa dapat menyampaikan pemikiran, sentimen, dan pesan kepada orang lain melalui bahasa.

Kemampuan juga berbicara merupakan salah satu bagian dari kemahiran berbahasa yang sangat penting dalam upaya mencetak generasi mendatang yang terdidik, kritis, kreatif, dan berbudaya (Krinsnayanti, 2013). Selanjutnya, dalam pembelajaran untuk mengetahui hasil evaluasi belajarnya dapat dilakukan dengan melihat kemampuan berbicara karena keterampilan berbicara merupakan salah satu teknik untuk mengukur pemahaman siswa selama proses pembelajaran, yaitu mengukur kemampuan berbicaranya (Nadih, 2019).

Selanjutnya dari Bagan 10.1 dapat dijelaskan bahwa, dalam berbicara menurut (Pemungkas, 2020), ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mengasah keterampilan berbicara, yaitu:

1. Siswa dapat mengembangkan kemampuan linguistik yang kuat. Aspek pertama perkembangan bahasa yang harus dilakukan adalah perluasan kosakata, yang harus dibarengi dengan pertumbuhan menulis dan membaca. Pelajari arti bahasa yang sering digunakan dalam bacaan. Agar kemampuan komunikasinya semakin meningkat, ekspresikan diri dan sesering mungkin melalui media tertulis atau lisan.

2. Seringlah berlatihlah mendengarkan. Perhatikan baik-baik setiap kata yang digunakan pembicara untuk menyampaikan sudut pandangnya. Amati setiap ekspresi yang digunakan pembicara baik dari gestur dan mimiknya.
3. Analisislah sudut pandang setiap orang dengan pandangan kritis. Cermati setiap pendapat yang diutarakan dan pertimbangkan apa nilai baik dan buruknya terhadap pendapat yang disampaikan oleh seseorang..
4. Kelompok teman belajar. Bergabunglah dengan kelompok atau komunitas yang mendorong kemampuan berbicara dapat membantu. Atau ikut suatu organisasi, kita mempunyai kesempatan untuk bertemu kenalan baru atau mitra komunikatif.
5. Hindari memaksakan diri untuk menyuarakan pandangan jika di saat sedang merasa emosional. Hal ini disebabkan karena tidak menariknya alasan dan logika dalam situasi tidak memungkinkan. Sebaiknya beri waktu untuk menenangkan diri, merenung, dan kemudian barulah berbicara lagi dan untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Bagan 10.1 Berikut:



Gambar 8.2 Cara Mengasah Keterampilan Berbicara

(Sumber: <https://www.tripven.com/keterampilan-berbicara/>)

Dengan demikian pada pengembangan pembelajaran berbicara dengan mengembangkan kreativitas yang terdapat pada siswa dapat dilakukan dengan cara:

1. Guru menggali terlebih dahulu kemampuan berbicara siswa.
2. Kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara dapat dilakukan dengan mengikuti hobi yang dimiliki siswa, misalnya: siswa yang pandai berpidato dapat dijadikan model dalam pembelajaran.
3. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan argumen dari apa masalah yang dihadapi dan pandangannya yang kreatif terhadap suatu masalah yang sedang trending di media sosial atau berkembang.
4. Pembelajaran berbicara dapat dilakukan dengan bermain peran, dan mendongeng.
5. Pembelajaran berbicara dapat memotivasi siswa yang ikut kegiatan ekstrakurikuler.
6. Pembelajaran kegiatan berbicara dapat melalui hobi siswa, misalnya menjadi reporter, pembaca berita, membuat Podcast di youtube.
7. Dalam pembelajaran berbicara siswa dapat membuat sebuah konten di youtube.
8. Siswa juga bisa diajak berlatih bernegosiasi dalam menjual produk di sosial media dan lain sebagainya.
9. Dari beberapa contoh tersebut, masih banyak lagi yang dapat dilakukan oleh guru dalam memanfaatkan kreativitas yang dimiliki siswa dalam pembelajaran bahasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 2020. *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan sastra (Basastra) di Sekolah Dasar*. PERNIK Jurnal PAUD, VOL 3 NO. 1. Dalam jurnal.univpgri.palembang.ac.id/index.php/pernik/article/view/4839/4644
- Batu Bara, Abdul Karim. 2012. *Membangun Kreativitas Pustakawan di Perpustakaan*. Jurnal Iqra' Volume 06 No.02. dalam <http://repository.uinsu.ac.id/768/1/vol.06no.02%20%286%29.pdf>
- Duniapcoid. 2023. *Contoh Kreativitas Siswa*. Dalam <https://duniapendidikan.co.id/contoh-kreativitas/>
- Istiqoh, Nurul. 2020. *Peningkatan Kemmapuan Menulis Pantun dengan Model Think Pair Share di Kelas VII-A MTs Pesantren Pembangunan Majenang Kabupaten Cilacap tahun Pembelajaran 2018/2019*. Jurnal Diksatrasia Volume 4 | Nomor 1. Dalam <file:///C:/Users/HP/Downloads/2246-22100-1-PB.pdf>
- Krisnayanti, Putu Desi dkk. 2013. Pengaruh Implementasi Metode Pembelajaran Bermain Peran terhadap kemampuan berbicara dan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar (Volume 3 Tahun 2013. Dalam <https://www.neliti.com/publications/119627/pengaruh-implementasi-metode-pembelajaran-bermain-peran-terhadap-kemampuan-berbi>
- Nadih. Maimunah. 2019. *Mengembangkan Kemampuan Berbicara Siswa menggunakan Media Kartu Gambar*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara PING-025 Dalam https://www.google.com/search?q=translate+english+to+indonesia&sca_esv=570269325&sxsrf

- Nurchayati, Beta. 2018. Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Metode KWL pada Siswa Kelas V. *urnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 3*. Dalam <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/viewFile/10650/10213>
- Pemungkas, Bektio. 2020. Keterampilan Berbicara. Dalam <https://www.tripven.com/keterampilan-berbicara/>.
- Putu, Antony. 2021. *Cara Meningkatkan Kemampuan Membaca dengan Optimal*. Dalam <https://www.zenius.net/blog/cara-meningkatkan-kemampuan-membaca>.
- Zaenab dkk. 2020. Meningkatkan Keterampilan Menulis Peserta Didik Melalui Whatsapp Diary Writing. *Indonesian Gender and Society Journal Volume 1, Nomor 2*, dalam <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IGSI>
<https://www.tripven.com/keterampilan-berbicara/>
<https://randyzn0208.blogspot.com/2020/04/makalah-keterampilan-berbahasa-indonesia.html>)

BAB 9

PERANGKAT LUNAK DAN APLIKASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA

Oleh Muh. Rijalul Akbar, M.Pd.

9.1. Pendahuluan

Konsep perangkat lunak dan aplikasi dalam pembelajaran bahasa adalah bagian penting sebelum membahas hal lain. Adapun konsep yang dibahas yaitu, definisi dan perbedaan dari perangkat lunak serta aplikasi dalam pembelajaran bahasa.

9.2. Definisi Perangkat Lunak dan Aplikasi Pembelajaran Bahasa

Perangkat lunak adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan data yang diformat dan disimpan secara digital, yang berisi program komputer, dokumentasi, dan informasi lainnya yang dapat dibaca dan ditulis oleh komputer. Menurut (Sukanto, 2021). Perangkat lunak (*software*) adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, cara penggunaan (*user manual*), dokumen teknis, maupun dokumen lainnya yang dapat mendukung program komputer untuk terus digunakan maupun dikembangkan.

Perangkat lunak (*software*) atau piranti lunak adalah program komputer yang berfungsi sebagai sarana interaksi antara pengguna dan perangkat keras (Jauhari et al., 2019). Menurut Roger S. Pressman dalam (Arujisaputra & Fitriani, 2020) perangkat lunak adalah suatu perintah program dalam sebuah komputer yang apabila dieksekusi oleh user-nya akan memberikan fungsi dan unjuk kerja seperti yang diharapkan

oleh *user*-nya. Pengertian perangkat lunak (*software*) adalah sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah (Nurcahyo, 2021). Definisi perangkat lunak dalam pembelajaran bahasa adalah sekumpulan data elektronik dalam bentuk program komputer atau instruksi yang mengikuti perintah sesuai dengan apa yang diinginkan oleh penggunaanya untuk membantu proses kegiatan pembelajaran bahasa.

Secara umum, aplikasi diartikan sebagai alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya, aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user (Siregar et al., 2021). Pengertian yang disampaikan oleh Siregar dkk. adalah definisi yang memandang bahwa aplikasi hanya digunakan pada komputer. Adapapun menurut (Huda & Priyatna, 2019) aplikasi, juga dapat diartikan sebagai suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia.

Lebih lanjut menurut (Nurjaman & Yasin, 2020) aplikasi adalah program siap pakai yang dibuat untuk para pemakai yang telah dirancang untuk membuat pengguna lebih produktif. Definisi lenih kompleks disampaikan oleh (Pasaribu, 2021) yang mengatakan bahwa aplikasi adalah sekumpulan perintah atau kode yang disusun secara sistematis untuk menjalankan suatu perintah yang diberikan oleh manusia melalui komponen atau *hardware* komputer yang digunakan dalam menjalankan program aplikasi sehingga bisa membantu manusia untuk memberikan solusi dari apa yang diinginkan.

Kaitannya dengan pembelajaran bahasa, aplikasi adalah suatu program berbentuk perangkat lunak yang dapat dioperasikan pada komputer dan gawai (*smartphone*, tablet, laptop, dan *smartwatch*) dengan suatu sistem tertentu yang dapat digunakan untuk membantu kegiatan dan tujuan pembelajaran bahasa. Aplikasi dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran kepada peserta didik mengingat dalam

suatu proses pembelajaran seharusnya terdapat interaksi antar komponen-komponen pembelajaran (Marjuni & Harun, 2019).

9.3. Perbedaan Perangkat Lunak dan Aplikasi Pembelajaran Bahasa

Perangkat lunak dan adalah dua konsep yang seringkali digunakan secara bersamaan, tetapi sebenarnya memiliki perbedaan yang penting dalam konteks komputasi. Berikut adalah perbedaan utama antara perangkat lunak dan aplikasi.

Tabel 9.1 Perbedaan Perangkat Lunak dan Aplikasi

Aspek	Perbedaan	
	Perangkat Lunak	Aplikasi
Definisi	Perangkat lunak adalah istilah yang lebih luas yang mencakup semua program komputer, termasuk aplikasi.	Aplikasi adalah program komputer yang dirancang untuk melakukan tugas-tugas tertentu atau memberikan fungsi tertentu kepada pengguna.
Cakupan	Luas, perangkat lunak mencakup berbagai jenis program, sistem operasi, driver perangkat keras, utilitas, perangkat lunak pengembangan, dan aplikasi.	Sempit, aplikasi hanya mencakup lingkup aplikasi. Aplikasi umumnya berjalan pada perangkat seluler (<i>smartphone</i> atau tablet) atau komputer pribadi.
Tujuan	Perangkat lunak dapat digunakan untuk berbagai tujuan dan bersifat umum, seperti mengoperasikan komputer, mengelola perangkat keras, atau	Aplikasi memiliki tujuan yang jelas dan fokus pada tugas atau fungsi tertentu, seperti mengedit dokumen, mengirim pesan, bermain gim, atau

Aspek	Perbedaan	
	Perangkat Lunak	Aplikasi
	menjalankan aplikasi.	menjelajahi internet.
Visibilitas	Perangkat lunak umumnya tidak terlihat oleh pengguna akhir. Hal itu karena perangkat lunak beroperasi di latar belakang untuk mengaktifkan fungsi dan aplikasi yang lebih nyata.	Aplikasi biasanya memiliki antarmuka yang interaktif yang dapat dilihat dan digunakan oleh pengguna. Aplikasi memberikan pengalaman langsung kepada pengguna akhir.

(Sumber: Penulis, 2023)

Berbagai perbedaan antara perangkat lunak dan aplikasi tersebut dapat membantu ketika dijumpai masalah terkait penggunaan konsep perangkat lunak dan aplikasi yang sering tumpang tindih, bahkan digunakan secara bersamaan.

9.4. Tujuan Perangkat Lunak dan Aplikasi dalam Pembelajaran Bahasa

Secara umum, perangkat lunak dan aplikasi digunakan dalam pembelajaran bahasa untuk berbagai tujuan. Tujuan itu dibagi dalam dua kategori, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Berikut adalah beberapa tujuan yang dimaksud.

1. Tujuan Umum

- a. **Pemahaman bahasa**, pemahaman berbahasa adalah kemampuan individu untuk memahami dan menginterpretasikan bahasa tertulis atau lisan dengan benar. Ini melibatkan proses penafsiran dan penguraian pesan atau informasi yang disampaikan dalam bahasa yang digunakan. Menurut (Hikmasari, 2020) pemahaman bahasa tidak hanya beraspek pada subyek dan obyek pelaku bahasa saja, namun juga memasukkan unsur histori.

Berikut adalah beberapa komponen utama dalam pemahaman bahasa, yaitu menguraikan pesan, memproduksi pesan (informasi), memahami makna kata dan istilah, memahami struktur kalimat, mengenali gaya bahasa, memahami konteks sosial budaya, mengenali tujuan komunikasi, memahami konsep konjungsi, menguasai keterampilan bahasa lisan, dan tulis, kemampuan berbahasa asing, serta memahami aspek historis bahasa.

- b. **Pengajaran bahasa**, pengajaran bahasa adalah proses mengajar dan memfasilitasi pembelajaran bahasa kepada siswa atau peserta didik. Menurut (Amirudin, 2017) pengajaran bahasa adalah suatu proses pendidikan yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, membina, dan mengembangkan kemampuan bahasa peserta didik baik secara aktif maupun pasif serta menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa. Adapun tujuan dari pengajaran bahasa adalah meningkatkan potensi dalam diri peserta didik dalam berbahasa (Armia & Nursalim, 2019)

Pengajaran bahasa melibatkan seorang guru atau instruktur yang membimbing siswa dalam memahami, berbicara, membaca, dan menulis dalam bahasa target. Pengajaran bahasa adalah bagian integral dari pendidikan dan komunikasi manusia. Berikut adalah beberapa poin penting tentang pengajaran bahasa yaitu kurikulum bahasa, tujuan pengajaran bahasa, metode pengajaran, teknik pengajaran, materi pembelajaran, evaluasi dan penilaian, penggunaan teknologi, pengajaran bahasa asing, fokus pada empat keterampilan bahasa, pengembangan keterampilan budaya, dan kontinuitas pembelajaran.

- c. **Latihan bahasa**, latihan bahasa adalah aktivitas yang dirancang untuk membantu meningkatkan kemampuan berbahasa seseorang dalam hal mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis dalam bahasa tertentu. Latihan ini dapat dilakukan dalam berbagai cara, tergantung pada keterampilan bahasa yang ingin ditingkatkan dan tingkat kesulitan yang diinginkan. Berikut adalah beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan aktivitas latihan bahasa, yaitu praktik keterampilan bahasa, konsistensi,

variasi latihan, umpan balik, kesabaran dan ketekunan, serta revisi dan latihan ulang.

2. Tujuan Khusus

- a. Meningkatkan dan melatih keterampilan bahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis)
- b. Memperluas dan menggunakan kosakata
- c. Pemahaman tata bahasa dan struktur kalimat
- d. Latihan bahasa dalam konteks nyata
- e. Pelatihan khusus bahasa
- f. Pembelajaran dengan metode gamifikasi
- g. Pelatihan ujian bahasa
- h. Kelas online dan tutorial
- i. Korpus dan perangkat analisis Bahasa

9.5. Perangkat Lunak dan Aplikasi dalam Pembelajaran Bahasa

Perangkat lunak adalah program komputer yang lebih umum digunakan di komputer pribadi atau dalam konteks akademis atau bisnis. Dalam pembelajaran bahasa, perangkat lunak memainkan peran penting dalam berbagai aspek. Adapun aplikasi adalah program komputer atau perangkat lunak yang dirancang untuk digunakan pada perangkat seluler, tablet, atau komputer.

Guna mengajarkan bahasa, diperlukan perangkat lunak dan aplikasi yang mendukung, sehingga pembelajaran bahasa berjalan dengan baik. Berikut adalah beberapa perangkat lunak dan aplikasi yang dimaksud.

9.5.1. Perangkat Lunak dan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Terstruktur

Perangkat lunak pembelajaran bahasa terstruktur adalah perangkat lunak yang menyediakan kursus dan pelajaran bahasa

yang terorganisasi dengan baik, seringkali dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang jelas. Berikut adalah beberapa contoh perangkat lunak pembelajaran bahasa terstruktur:

1. Duolingo adalah aplikasi pembelajaran bahasa yang populer yang menyediakan kursus bahasa yang terstruktur. Ini mencakup berbagai bahasa dan mengajarkan keterampilan bahasa yang berbeda, termasuk membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Pengguna dapat mengikuti pelajaran dalam urutan yang terstruktur dan menguji kemampuan melalui latihan dan ujian.
2. Babbel adalah aplikasi pembelajaran bahasa yang fokus pada pembelajaran bahasa sehari-hari. Ini menyediakan kursus terstruktur untuk berbagai bahasa dengan fokus pada kosakata dan tata bahasa yang relevan untuk situasi sehari-hari, seperti perjalanan atau bisnis.
3. Rosetta Stone adalah perangkat lunak pembelajaran bahasa yang terkenal yang menggunakan metode pembelajaran bahasa tanpa terjemahan. Ini menawarkan kursus yang terstruktur dalam berbagai bahasa dengan penekanan pada mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.
4. Memrise menyediakan kursus bahasa yang terstruktur dengan elemen gamifikasi. Pengguna dapat memilih kursus berdasarkan tingkat keahlian dan minat kemudian mengikuti pelajaran dengan latihan yang beragam, termasuk pengulangan kosakata dengan kartu memori.
5. Pimsleur adalah perangkat lunak yang berfokus pada pelatihan berbicara dan pendengaran bahasa. Ini mengajarkan bahasa melalui pelajaran audio yang terstruktur, yang mengharuskan pengguna merespons dan berbicara sesuai dengan petunjuk.
6. Mango Languages menawarkan kursus bahasa yang terstruktur untuk berbagai bahasa dengan pendekatan konversasional. Ini mencakup latihan berbicara, mendengarkan, dan kosakata yang direkam oleh penutur asli bahasa.
7. Fluenz menyediakan kursus bahasa terstruktur dengan fokus pada pemahaman tata bahasa dan keterampilan

berbicara. Kursus ini diajarkan oleh instruktur manusia dan mencakup materi yang relevan untuk komunikasi sehari-hari.

9.5.2. Perangkat Lunak dan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Pelacak Kemajuan

Perangkat lunak dan aplikasi pelacak kemajuan pembelajaran bahasa adalah program komputer atau aplikasi seluler yang dirancang untuk merekam, menganalisis, dan melaporkan perkembangan seseorang dalam menguasai bahasa tertentu. Fungsinya mengumpulkan data tentang aktivitas pembelajaran bahasa, seperti ujian, latihan, percakapan, dan evaluasi, lalu menghasilkan laporan atau *feedback* yang membantu siswa atau pengguna melihat kemajuan, serta area yang perlu ditingkatkan. Berikut adalah beberapa contohnya.

1. Google Classroom *platform* ini memungkinkan guru untuk membuat kelas virtual, mengirim tugas, mengumpulkan pekerjaan siswa, dan melacak kemajuan secara keseluruhan.
2. Edmodo adalah *platform* pembelajaran yang memungkinkan guru untuk memberikan tugas, mengukur kemajuan siswa, dan memberikan umpan balik.
3. Kahoot! selain digunakan untuk kuis dan permainan kelas, Kahoot! juga menyediakan laporan yang memungkinkan guru melihat kinerja siswa dan memahami area yang memerlukan perhatian tambahan.
4. ClassDojo adalah alat manajemen kelas yang mencatat perilaku siswa dan kemudian memberikan laporan kepada orang tua dan guru tentang kemajuan dan tingkah laku siswa.
5. Socrative memungkinkan guru membuat kuis dan latihan yang dapat diakses siswa secara online. Guru dapat melihat hasilnya secara *real-time*.
6. Seesaw aplikasi ini dirancang untuk mengumpulkan, menyimpan, dan membagikan pekerjaan siswa. Guru dan orang tua dapat melihat kemajuan anak-anak dalam portofolio digital.

7. *Microsoft Teams* selain berfungsi sebagai *platform* komunikasi dan kolaborasi, juga menyediakan alat pelacakan kemajuan untuk mengukur kinerja siswa dalam tugas dan proyek.
8. *Quizlet* menyediakan laporan tentang seberapa baik siswa telah menguasai istilah dan materi yang telah dipelajari melalui kartu memori dan kuis.
9. *Prodigy* adalah permainan matematika interaktif yang melacak perkembangan siswa dalam memahami konsep matematika dan menyediakan laporan tentang pencapaian mereka.
10. *Istation* adalah *platform* pembelajaran adaptif yang mengukur kemajuan siswa dalam membaca dan matematika dan memberikan umpan balik berdasarkan tingkat pemahaman mereka.
11. *Educreations* memungkinkan guru membuat video pembelajaran dan mengukur seberapa baik siswa memahami materi dengan melihat video yang dibuat.
12. *MasteryConnect* adalah alat yang memungkinkan guru untuk membuat, mengukur, dan melacak kemajuan siswa dalam standar pembelajaran tertentu.

9.5.3. Perangkat Lunak dan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS)

LMS adalah perangkat lunak atau *platform* yang dirancang untuk mengelola, menyampaikan, dan melacak pembelajaran secara online. Ini mencakup pengembangan kursus, distribusi materi, pengelolaan siswa, kolaborasi, penilaian, dan pelaporan. Berikut beberapa contoh LMS yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa.

1. Moodle: adalah *platform* open-source yang sangat populer untuk LMS. Ini digunakan di banyak institusi pendidikan untuk mengatur kursus online, mengunggah materi, dan mengelola interaksi siswa.
2. Blackboard Learn adalah salah satu LMS yang banyak digunakan di universitas dan lembaga pendidikan tinggi. Ini

mencakup berbagai alat untuk mengatur kursus, kolaborasi, dan evaluasi.

3. Canvas by Instructure adalah *platform* LMS yang dapat diakses secara *cloud* yang digunakan oleh sekolah dan perguruan tinggi. Ini menawarkan alat kolaborasi, penilaian, dan pelaporan.
4. Schoology adalah *platform* pembelajaran yang mencakup manajemen kursus, kolaborasi, komunikasi, dan penilaian. Ini sering digunakan dalam lingkungan sekolah K-12.
5. Google Classroom adalah aplikasi berbasis cloud yang terintegrasi dengan G Suite for Education. Guru dapat membuat dan mengelola kelas online, serta berbagi tugas dan materi.
6. Edmodo adalah *platform* LMS yang dirancang khusus untuk lingkungan pendidikan. Ini memungkinkan guru untuk membuat kelas, mengirim tugas, dan berkomunikasi dengan siswa.
7. SAP Litmos adalah LMS yang fokus pada pelatihan perusahaan dan bisnis. Ini digunakan untuk mengelola pelatihan karyawan dan menyampaikan kursus pelatihan.
8. Adobe Captivate Prime adalah LMS yang terintegrasi dengan alat pembelajaran lainnya dari Adobe. Ini membantu organisasi untuk merencanakan, mengelola, dan melacak pelatihan.
9. TalentLMS adalah *platform* LMS yang fleksibel dan mudah digunakan yang dapat digunakan oleh berbagai jenis organisasi untuk mengelola pembelajaran online.
10. D2L Brightspace adalah *platform* LMS yang digunakan di sejumlah institusi pendidikan tinggi dan sekolah. Ini menawarkan alat kolaborasi, penilaian, dan pelaporan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirudin, N. (2017). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *TAMADDUN*, 37(1), 1. <https://doi.org/10.30587/tamaddun.v0i0.66>
- Armia, A., & Nursalim, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Indonesia. *PENTAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2).
- Arujisaputra, E. T., & Fitriani, R. N. (2020). Pembangunan Perangkat Lunak Pengelolaan Jasa Service Berbasis Web dengan Metode Prototype Menggunakan Framework Codeigniter di CV. Panca Dinamika Kabupaten Bandung. *Jurnal Teknologi Informasi*, 10(2), 1–10.
- Hikmasari, I. (2020). Pemahaman Berbahasa Inggris oleh Siswa Kampung Inggris. *Kamus Fisip UNAIR*.
- Huda, B., & Priyatna, B. (2019). Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-commerce. *SYSTEMATICS*, 1(2), 81. <https://doi.org/10.35706/sys.v1i2.2076>
- Jauhari, A., Anamisa, D. R., & Muffaroha, F. A. (2019). *Rekayasa Perangkat Lunak*. MNC Publishing.
- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan Multimedia Online dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 194. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10015>
- Nurchahyo, A. (2021). *Penilaian Kualitas Perangkat Lunak pada Aplikasi Monitoring dan Evaluasi Pembiayaan Perumahan di Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat*. Universitas Komputer Indonesia.
- Nurjaman, A. S., & Yasin, V. (2020). Konsep Desain Aplikasi Sistem Manajemen Kepegawaian Berbasis Web pada PT. Bintang Komunikasi Utama. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 4(2), 143. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v4i2.363>
- Pasaribu, J. S. (2021). Pembuatan Aplikasi Pemesanan Banner di Warna Print Kota Cimahi. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi*

- Terapan*, 7(2), 138-147.
<https://doi.org/10.33197/jitter.vol7.iss2.2021.551>
- Siregar, R. R., Nasution, K., & Haramaini, T. (2021). Aplikasi Ujian Online untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama dengan Menggunakan Metode Rational Unified Process (RUP). *Jurnal Minfo Polgan*, 10(1), 33-41.
<https://doi.org/10.33395/jmp.v10i1.10953>
- Sukamto, R. A. (2021). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Universitas Terbuka.

BAB 10

EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA

Oleh Dr. Muhardis, S.S., M.Hum.

10.1. Pengukuran, Asesmen, Penilaian, Evaluasi

Pengukuran, evaluasi, penilaian, dan asesmen dalam pendidikan berguna dalam penempatan, seleksi, diagnosis, remedial, *feedback*, serta membimbing dan memotivasi. Asesmen, penilaian, dan pengukuran merupakan bagian dari kegiatan evaluasi. Meski begitu, ada perbedaan makna antara mengevaluasi dan mengukur. Pengukuran merupakan upaya pemberian angka dari suatu objek yang diukur. Mengukur merupakan upaya membandingkan sesuatu menggunakan alat dengan ukuran tertentu. Pengukuran lebih bersifat kuantitatif. Misalnya, seorang guru melakukan tes kepada peserta didiknya. Dia bisa melakukannya dengan memberi skor pada jawaban para peserta didik. Angka tersebut belum bermakna, asesmenlah nanti yang akan memberikan makna pada angka-angka tersebut.

Pemberian skor tersebut memerlukan alat ukur yang valid dan reliabel. Dalam pengukuran, upayakan untuk meminimalisasi kesalahan pengukuran. Hasil pengukuran inilah yang akan dinilai. Berkaitan dengan alat ukur, di sekitar kita banyak terdapat jenis alat ukur seperti termometer, timbangan, *stopwatch*, meteran, tester, tespen, tes prestasi belajar/tes hasil belajar. Masing-masingnya memiliki fungsi tertentu. Meteran digunakan untuk mengukur panjang objek, timbangan untuk mengukur berat, termometer untuk mengukur suhu, stetoskop untuk mengukur detak jantung, tespen mengukur ada tidaknya arus, tes prestasi belajar atau tes hasil belajar mengukur penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran.

Dalam dunia pendidikan dikenal beberapa definisi berkaitan dengan penilaian, yakni penilaian dalam arti *asesmen* dan penilaian dalam arti *evaluasi*. Penilaian dalam arti asesmen merupakan kegiatan untuk mendapatkan informasi hasil dan kemajuan belajar peserta didik serta mengefektifkan penggunaan informasi tersebut untuk mencapai tujuan pendidikan. Definisi kedua, penilaian dalam arti evaluasi, merupakan kegiatan yang didesain untuk mengukur keefektifan sistem pendidikan secara menyeluruh.

Asesmen merupakan kegiatan mengumpulkan informasi yang diperoleh dari berbagai alat ukur dan penilaian. Dalam konteks pendidikan, asesmen dapat mencakup kompetensi lulusan dan perbaikan cara belajar peserta didik. Hubungannya lebih kepada peserta didik. Asesmen biasanya dihubungkan dengan kemampuan seseorang, seperti kecerdasan, keterampilan, kecepatan, ketepatan dan lain sebagainya yang terkait pekerjaan atau tugasnya.

Evaluasi adalah penilaian secara menyeluruh terkait program yang telah atau sedang berjalan. Tambahan, evaluasi merupakan pengambilan keputusan dengan ukuran baik-buruk. Dengan demikian, pengambilan keputusan tersebut ada yang bersifat kualitatif (Arikunto, 2003; Zainul, 2001) ada pula yang bersifat observative. Dalam pendidikan, evaluasi belajar dapat dilakukan dengan baik dan benar apabila menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran yang menggunakan tes sebagai alat ukurnya. Akan tetapi, tes hanya satu dari berbagai alat ukur yang digunakan. Informasi tentang hasil belajar tersebut juga dapat diperoleh melalui nontes, seperti observasi, skala *rating*, dan lain-lain.

Di sisi lain, evaluasi cakupannya lebih luas meliputi konten atau substansi, proses pelaksanaan program pendidikan, kompetensi lulusan, pengadaan dan peningkatan tenaga kependidikan, manajemen pendidikan, sarana dan prasarana, serta pembiayaan.

10.2. Tes dan Nontes

10.2.1. Jenis-jenis Tes

Terkait tes, ada beberapa penamaan yang perlu dipahami. Dalam bahasa Inggris dikenal beberapa istilah, yakni *test*, *testing*, *tester*, dan *testee*. Test merupakan instrumen untuk mengukur sesuatu dengan cara atau aturan tertentu. Testing mengacu kepada pelaksanaan tes. Sementara itu, tester merupakan pihak yang melakukan pengukuran dan teste merupakan pihak yang dikenai pengukuran (Sudijono, 2005).

Tes Diagnostik

Tes diagnostik bertujuan mengetahui faktor penghalang kesulitan belajar yang dialami peserta. Tes ini dikembangkan berdasarkan konsep-konsep yang dirasa sulit. Hasil tes ini dapat mendiagnosis kesulitan belajar yang dialami. Selanjutnya kita tinggal mencari penyebab kesulitan belajar tersebut serta menemukan langkah yang sesuai untuk mengatasi kesulitan belajar. Kesulitan belajar yang dialami dalam mempelajari suatu konsep atau materi pelajaran akan berbeda. Walaupun tes dilaksanakan secara klasikal, terapi atau tindak lanjut harus tetap dilakukan secara Individual.

Tes Profisiensi

Tes profisiensi atau tes kecakapan sifatnya lebih luas karena tidak tergantung pada satu intervensi secara eksklusif, materinya relatif luas, dan butir soal disusun berdasarkan spesifikasi yang ditetapkan. Tes ini tidak dimaksudkan untuk mengukur pencapaian kebahasaan peserta tes dan tidak berhubungan dengan kurikulum, bahan ajar, dan masa program belajar tertentu, melainkan mengukur kompetensi dan keterampilan berbahasa peserta secara umum.

Tes kecakapan, dalam hal ini kecakapan bahasa, yang dikenal di Indonesia adalah Tes UKBI (Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia). UKBI merupakan tes terstandar guna mengetahui

kemahiran berbahasa penutur bahasa Indonesia. Sebagai bangsa dengan jumlah penutur yang besar, bangsa Indonesia memang perlu memiliki sarana evaluasi mutu penggunaan bahasa Indonesia. Mendukung peran wahana lain, UKBI memunyai fungsi yang strategis, tidak hanya untuk meningkatkan kualitas bahasa Indonesia serta penggunaan dan pengajarannya di dalam dan luar negeri, tetapi juga untuk memupuk sikap positif dan rasa bangga masyarakat Indonesia terhadap bahasanya (<https://ukbi.kemdikbud.go.id/tentang>).

Tes UKBI didesain untuk menguji tingkat kompetensi dan kemahiran reseptif, bukan keterampilan produktif seseorang dalam berbahasa Indonesia. Aspek yang diujikan di dalam UKBI meliputi uji kemahiran mendengarkan, kemahiran membaca, kemahiran menulis, dan kemahiran berbicara. Selain itu, terdapat pula satu materi uji berupa merespons kaidah bahasa Indonesia.

Merujuk pada laman resmi UKBI tersebut, setiap peserta dalam UKBI akan menerima berbagai jumlah soal dan waktu uji yang berbeda, yang disesuaikan dengan kemampuan yang diperkirakan. Misalnya, ketika peserta mengikuti Seksi I Mendengarkan, pada awalnya mereka akan menghadapi satu teslet uji dengan lima butir soal. Jawaban yang diberikan oleh peserta atas lima butir soal tersebut akan menentukan jenis teslet uji berikutnya, apakah akan lebih mudah, setara, atau lebih sulit. Jika peserta berhasil menjawab dengan baik dua teslet uji setara berturut-turut, maka uji akan berhenti untuk peserta tersebut. Jumlah maksimal teslet uji yang bisa dikerjakan peserta adalah sembilan pada Seksi Mendengarkan, dan waktu maksimal yang diberikan adalah 30 menit.

Setelah menyelesaikan Seksi Mendengarkan, peserta akan otomatis mengikuti Seksi II Merespons Kaidah dengan pola yang sama seperti pada Seksi I. Hasil jawaban pada teslet uji pertama akan menentukan jenis soal yang akan dikerjakan selanjutnya. Waktu maksimal yang diberikan untuk Seksi II adalah 25 menit dengan jumlah maksimal lima teslet.

Setelah menyelesaikan teslet uji tertentu pada Seksi II, peserta akan beralih otomatis ke Seksi III Membaca dengan pola yang serupa seperti pada Seksi I dan II. Jumlah maksimal teslet uji yang dikerjakan peserta pada Seksi Membaca adalah sembilan dengan waktu maksimal 45 menit.

Tes Hasil Belajar (*Achievement*)

Tes hasil belajar atau tes penguasaan (Purwanto, 2009) bertujuan untuk mengukur penguasaan peserta terhadap materi yang telah dibelajarkan. Dengan kata lain, tes penguasaan dilakukan untuk mengukur perkembangan kemajuan belajar peserta. Tes hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tes formatif dan tes sumatif.

Tes Sumatif

Tes sumatif dilaksanakan di setiap akhir pembelajaran dan bertujuan untuk menilai keberhasilan peserta dalam menguasai keseluruhan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Soal-soal yang diujikan pada tes sumatif harus mengukur ketercapaian seluruh tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Bagi peserta tes, hasil tes dapat memotivasi mereka untuk meningkatkan prestasi. Mereka akan berusaha lebih giat untuk belajar agar di masa mendatang prestasinya lebih baik. Hasil tes sumatif akan menjadi dasar bagi pendidik untuk melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran di masa yang akan datang. Orang tua atau wali juga memiliki gambaran terkait prestasi anaknya melalui tes ini. Para pendidik diharapkan melaporkan hasil tes ini kepada orang tua atau walinya.

Tes Formatif

Tes formatif dilakukan setelah peserta menyelesaikan satu bab atau satu unit pembelajaran maupun saat pembelajaran berlangsung. Tes ini tidak ditujukan untuk penilaian peserta didik, tetapi lebih kepada bentuk pengawasan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Sederhananya, tes formatif dilakukan untuk memberikan tindak lanjut atau umpan balik (*feedback*) terhadap hasil tes. Beberapa hal yang perlu diperhatikan sebelum melakukan tes formatif:

1. Tujuan penilaian: sesuaikan dengan tujuan pembelajaran.
2. Fokus penilaian: apa yang sedang dinilai dan apa kriteria keberhasilannya.
3. Metode penilaian: memuat informasi yang cukup untuk diberitahukan kepada penilai.
4. Penggunaan penilaian: Informasi hasil penilaian diteruskan kembali ke pembelajar dan guru sebagai masukan.
5. Konsekuensi penilaian: Rencana tindak lanjut seperti tugas, latihan tambahan, atau pelajaran lanjutan.

Tidak ada format yang baku terkait format penilaian formatif. Berikut contoh skenario penerapan penilaian formatif untuk materi struktur kalimat bahasa Indonesia.

Tujuan Penilaian: Mendorong pertumbuhan dan perbaikan berkelanjutan peserta didik melalui proses pembelajaran dengan memberikan umpan balik yang merangsang refleksi dan peningkatan pemahaman dalam mengaplikasikan struktur kalimat dalam Bahasa Indonesia.

1. Pengenalan Struktur Kalimat

Skenario:

- Berikan peserta didik daftar kalimat dengan struktur yang berbeda-beda.
- Mintalah peserta didik untuk mengidentifikasi struktur masing-masing kalimat.

Penilaian:

- Guru memberikan umpan balik secara individual, menyoroti kekuatan dan potensi perbaikan dalam pemahaman struktur kalimat.
- Peserta didik diundang untuk merefleksikan proses pemahaman dan mengidentifikasi kendala yang mungkin mereka hadapi.

Contoh umpan balik:

Peserta didik A: "Bagus, kamu berhasil mengidentifikasi struktur kalimat aktif pada contoh pertama. Namun, cobalah untuk lebih teliti dalam memahami perbedaan antara kalimat pasif dan kalimat nominal pada contoh berikutnya."

Peserta didik B: "Keren! Kamu sudah benar mengidentifikasi struktur kalimat pasif. Untuk kalimat majemuk, coba perhatikan bagaimana dua kalimat bergabung menjadi satu."

Contoh Instrumen Penilaian:

Nama Peserta didik : _____

Kalimat 1 : _____ (Identifikasi struktur kalimat)

Kalimat 2 : _____ (Identifikasi struktur kalimat)

Kalimat 3 : _____ (Identifikasi struktur kalimat)

Pedoman Penskoran Setiap Kriteria (K):

- Kategori "Sangat Baik" mendapatkan skor 4.
- Kategori "Baik" mendapatkan skor 3.
- Kategori "Cukup" mendapatkan skor 2.
- Kategori "Kurang" mendapatkan skor 1.

Pemberian Nilai Akhir:

Nilai akhir: $K1+K2+K3+K4$

Contoh Rubrik Penilaian:

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Identifikasi Struktur Kalimat	Mengidentifikasi dengan tepat struktur kalimat dan memberikan penjelasan mendalam tentang karakteristiknya.	Mengidentifikasi struktur kalimat dengan benar namun penjelasan kurang mendalam.	Identifikasi struktur kalimat masih memiliki beberapa kekurangan.	Identifikasi struktur kalimat kurang tepat atau tidak ada penjelasan.
Penjelasan Pemilihan Struktur	Menjelaskan secara jelas mengapa struktur tersebut dipilih dan bagaimana penggunaannya berdampak pada makna kalimat.	Menjelaskan alasan pemilihan struktur kalimat dengan baik, tetapi tanpa mendetail.	Memberikan penjelasan yang kurang mendalam tentang pemilihan struktur kalimat.	Tidak memberikan penjelasan tentang pemilihan struktur kalimat.
Konsistensi dalam Identifikasi	Konsisten mengidentifikasi struktur kalimat dengan tepat pada semua contoh.	Mayoritas identifikasi struktur kalimat tepat, tetapi beberapa contoh salah diidentifikasi.	Terdapat beberapa kesalahan dalam identifikasi struktur kalimat.	Identifikasi struktur kalimat hampir selalu salah.
Refleksi terhadap Pemahaman	Memberikan refleksi yang dalam tentang pemahaman terhadap perbedaan antara struktur-struktur kalimat.	Memberikan refleksi tentang pemahaman struktur kalimat, tetapi tanpa analisis mendalam.	Refleksi tentang pemahaman terbatas dan kurang mendalam.	Tidak ada refleksi yang jelas tentang pemahaman struktur kalimat.

2. Menulis Paragraf

Skenario:

- Berikan topik tertentu kepada peserta didik.
- Minta peserta didik untuk menulis paragraf dengan berbagai struktur kalimat yang sesuai dengan topik.

Penilaian:

- Guru memberikan umpan balik tertulis yang mendalam, fokus pada kualitas dan variasi struktur kalimat serta pengaruhnya terhadap pengaliran ide dalam paragraf.
- Peserta didik diajak untuk merefleksikan tentang pilihan struktur kalimat yang mereka buat dan bagaimana itu memengaruhi cara pesan disampaikan.

Contoh umpan balik:

Peserta didik X: "Tulisanmu bagus dan ide-idenya terhubung dengan baik. Cobalah variasikan struktur kalimat untuk mempertajam ekspresimu."

Peserta didik Y: "Sudah ada variasi struktur kalimat dalam paragrafmu. Tetapi, coba pertimbangkan urutan dan alur kalimat agar tulisan lebih mudah diikuti."

Contoh Instrumen Penilaian:

Nama Peserta didik : _____

Topik : _____

Paragraf : _____ (Paragraf yang ditulis)

Penilaian : (Ruangan untuk catatan umpan balik)

Pedoman Penskoran Setiap Kriteria (K):

- Kategori "Sangat Baik" mendapatkan skor 4.
- Kategori "Baik" mendapatkan skor 3.
- Kategori "Cukup" mendapatkan skor 2.
- Kategori "Kurang" mendapatkan skor 1.

Pemberian Nilai Akhir:

Nilai akhir: $K1+K2+K3+K4$

Contoh Rubrik Penilaian:

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Kesesuaian dengan Topik	Paragraf secara konsisten dan mendalam menggambarkan topik yang diberikan.	Mayoritas isi paragraf sesuai dengan topik, tetapi beberapa poin kurang relevan.	Terdapat beberapa keluar dari topik, mengakibatkan ketidakjelasan dalam pesan.	Paragraf sangat tidak sesuai dengan topik yang diberikan.
Variasi Struktur Kalimat	Paragraf memiliki variasi struktur kalimat yang kreatif dan mendukung alur tulisan.	Beberapa variasi struktur kalimat diterapkan, tetapi beberapa bagian masih monoton.	Kalimat-kalimat cenderung memiliki struktur yang sama, mengurangi kelancaran bacaan.	Tidak ada variasi struktur kalimat sama sekali.
Alur dan Penghubung Kalimat	Penghubung antar kalimat dan paragraf sangat baik, menghasilkan alur yang lancar.	Mayoritas kalimat terhubung dengan baik, tetapi beberapa bagian memiliki transisi yang kasar.	Penghubung antar kalimat terasa lemah, mengakibatkan perpindahan yang tidak mulus.	Tidak ada usaha dalam menghubungkan kalimat, alur bacaan terasa terputus-putus.
Refleksi tentang Penggunaan Struktur	Refleksi yang dalam tentang pemilihan struktur kalimat dan bagaimana itu memengaruhi makna.	Memberikan refleksi tentang pemilihan struktur kalimat, tetapi kurang dalam analisisnya.	Refleksi terbatas dan cenderung umum, tanpa menyentuh secara mendalam tentang dampak struktur kalimat.	Tidak ada refleksi yang jelas tentang penggunaan struktur kalimat.

10.3. Bentuk Tes

10.3.1. Tes Tertulis

Tes tertulis menuntut peserta menjawab serangkaian pertanyaan dengan menggunakan tulisan. Setiap pertanyaan yang disusun mengacu pada indikator yang telah dirumuskan dalam kisi-kisi. Bentuk soal yang dipilih disesuaikan dengan perilaku atau kompetensi yang ingin diukur. Beberapa jenis tes tertulis di antaranya tes pilihan ganda, benar-salah, isian singkat, menjodohkan dan uraian. Khusus uraian, ada sebagian ahli yang

menyatakan bahwa tes ini merupakan tes subjektif. Padahal, tes uraian ini dapat diskor berdasarkan kunci jawaban yang sudah dipersiapkan se-objektif mungkin. Barangkali tes uraian yang termasuk kategori subjektif adalah tes uraian bebas seperti menulis puisi dan karangan singkat.

a. Tes objektif

Tes objektif mengukur kemampuan peserta didik untuk mengingat fakta dan angka serta pemahaman materi. Tes ini sering dirancang untuk membuat peserta didik berpikir mandiri. Soal tes objektif yang paling umum adalah pilihan ganda, benar-salah, dan menjodohkan. Jenis tes ini biasanya:

1. Mengingat istilah, fakta, nama, dan kata kunci tertentu lainnya;
2. Membedakan perbedaan ide, fakta, teori, atau pengamatan lainnya; perbedaan dan persamaan;

Mempersiapkan Tes Objektif

1. Tulis daftar konsep utama yang telah dibahas.
2. Pilih topik yang ingin ditekankan.
3. Pikirkan kosakata. Setiap bidang studi memiliki kosakata sendiri, jadi kenali kata-kata dan istilah yang digunakan untuk mewakili konsep tertentu.
4. Bandingkan dan kontraskan. Terkadang pertanyaan objektif dapat digunakan untuk menguji kemampuan peserta didik untuk membedakan konsep, ide, teori, peristiwa, fakta satu sama lain. Buat diagram, bagan tabel, atau daftar untuk meringkas hubungan.

Tes Objektif Pilihan Ganda

Mungkin tes objektif yang paling umum digunakan ialah pilihan ganda. Pilihan ganda terdiri atas dua bagian, yakni pernyataan atau pertanyaan dan distraktor. Biasanya ada 3 sampai 5 pilihan jawaban/distraktor. Pilihan ganda sering

digunakan untuk menguji ingatan peserta didik tentang detail, fakta, dan hubungan. Selain itu, pilihlah juga digunakan untuk menguji pemahaman peserta didik dalam memecahkan masalah.

Waspadai kata-kata seperti tidak, tetapi, kecuali, salah dan salah. Tandai kata-kata ini karena mereka menentukan arah dan batasan jawabannya. Perhatikan juga kata-kata seperti selalu, tidak pernah, dan hanya. Ini harus ditafsirkan sebagai makna sepanjang waktu, bukan hanya 99% dari waktu. Pilihan ini sering salah karena ada beberapa pernyataan yang tidak ada pengecualiannya.

Jika ada dua atau lebih pilihan yang bisa menjadi jawaban yang benar, bandingkan dengan satu sama lain untuk menentukan perbedaan di antara mereka dan kemudian menghubungkannya untuk menyimpulkan pilihan mana yang terbaik, yakni opsi yang memberikan informasi paling lengkap.

Hindari pilihan jawaban yang melingkupi, misalnya “semua hal di atas benar” atau “semua hal di atas salah”. Saat menulis pilihan jawaban, hubungkan setiap jawaban dengan stem untuk dievaluasi mana yang secara logis melengkapi pemikiran.

Buatlah tebakan cerdas--hilangkan pilihan dengan cara apa pun yang Anda bisa. Hindari pilihan jawaban yang paling umum karena seringkali merupakan jawaban yang benar. Hindari pula pilihan jawaban yang paling lengkap karena biasanya merupakan jawaban yang benar. Tambahan, hindari pilihan jawaban yang memuat bahasa yang tekstual atau seperti buku teks karena biasanya menjadi jawaban yang benar.

Berikut contoh penulisan soal pilihan ganda.

Padang Bunga

Di dalam hutan yang sunyi, Anna berjalan dengan langkah hati-hati. Cahaya remang-remang menyelip melalui pepohonan yang rimbun, menciptakan bayangan-bayangan yang misterius di sekitarnya. Hatinya berdebar kencang,

mencoba mengatasi ketakutan yang menyelubunginya.

Sekitar seratus meter di sebelah kanan, terbentang sebuah sungai kecil dengan air yang mengalir tenang. Sinar bulan memantulkan kilauan perak di permukaan air. Anna menghentikan langkahnya dan terpesona oleh pemandangan tersebut. Sungai itu seperti menggambarkan keadaannya yang tenang, namun dalam hatinya ada gelombang perasaan yang tak pernah ia ungkapkan.

Di ujung hutan, terbuka padang luas yang dipenuhi oleh bunga-bunga liar. Anna melangkah ke arah padang itu dan merasakan angin sejuk yang menyapa wajahnya. Ia teringat kata-kata kakeknya, "Padang bunga adalah tempat di mana segala warna dan keindahan bercampur aduk. Begitulah seperti hidup kita, Anna, penuh dengan warna dan keindahan yang beragam."

Sejenak, Anna merenung. Ia menyadari betapa keadaan sekitarnya menggambarkan kehidupannya sendiri. Ada ketakutan, ketenangan, perasaan terpendam, dan keindahan yang tersebar di sekelilingnya. Ia menghela napas dalam dan melangkah maju, siap untuk menghadapi apa pun yang akan datang, sebagaimana ia siap menghadapi aliran sungai dan keindahan padang bunga.

Contoh soal pilihan ganda:

Mana dari pernyataan berikut yang benar mengenai kesan yang diberikan oleh padang bunga dalam cerita tersebut?

- A. Padang bunga terlihat sangat kotor dan tidak terawat.
- B. Padang bunga mencerminkan keadaan hutan yang gelap dan misterius.
- C. Padang bunga memberikan kesan tenang dan indah, seiring angin yang berhembus.

D. Padang bunga membuat Anna merasa takut dan enggan melangkah lebih jauh.

Saat ini, Pusat Asesmen Pendidikan (Pusmendik), Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP), mengembangkan Asesmen Nasional yang di dalamnya terdapat pengembangan jenis soal pilihan ganda kompleks. Pilihan ganda kompleks mirip dengan pilihan ganda biasa, bedanya hanya di jumlah jawaban benar (kunci jawaban). Jika pilihan ganda hanya memiliki satu kunci jawaban, pilihan ganda kompleks memiliki lebih dari satu kunci jawaban.

Berikut contohnya. Soal berikut masih menggunakan stimulus berjudul “Padang Bunga”.

Centang pada kotak yang sesuai dengan pernyataan yang benar berdasarkan kutipan cerita tersebut!

- ☐ Sungai mengalir deras di tengah hutan yang sunyi.
- ☐ Anna merasa takut saat melihat kilauan air di sungai.
- ☐ Padang bunga mengingatkan Anna akan nasihat kakeknya tentang keindahan hidup.
- ☐ Pesan kakek Anna tentang "padang bunga" muncul di awal cerita.
- ☐ Anna merasa tenang dan damai saat berada di padang bunga.
- ☐ Kakek Anna memberitahu Anna untuk menjauhi padang bunga.

Soal tersebut memiliki indikator memahami informasi tersurat pada karya sastra. Ada enam pilihan jawaban yang di dalamnya terdapat tiga kunci jawaban, yakni pernyataan 1, 3, dan 5.

Tes Objektif Benar-Salah

Jenis tes objektif populer lainnya ialah tes benar-salah. Tes ini hanya memiliki dua pilihan. Peserta didik diberi peluang 50-50

dengan jenis tes ini. Biasanya, pembuat tes cenderung berfokus pada detail dalam pertanyaan benar-salah.

Tes dengan format Benar-Salah menilai apakah suatu pernyataan benar (B) atau salah (S). Jadi pilihan yang disediakan pembuat soal hanya dua, yakni benar (B) atau salah (S) sesuai dengan konsep yang dipelajari selama ini.

Pembuat tes sering kali tidak mencocokkan item atau nama dengan kejadian atau definisi yang tidak sesuai. Perhatikan kebenaran SIAPA, APA, MENGAPA, DIMANA, KAPAN, dan BAGAIMANA untuk setiap pernyataan.

Waspadalah terhadap kata-kata yang memenuhi syarat dan memberikan arti tertentu. Kata-kata seperti *beberapa*, *biasanya*, dan *tidak*, umumnya menunjukkan pernyataan yang benar, tetapi pastikan untuk menafsirkan setiap pernyataan sebagai pernyataan khusus.

Jenis kata lain, seperti *selalu* dan *tidak pernah*, harus diartikan sebagai makna "tanpa terkecuali." Jika Anda dapat memikirkan pengecualian, pernyataan itu salah.

Tes Benar-Salah tidak hanya dapat mengukur ingatan atau C1, tetapi dapat juga mengukur proses berpikir yang lebih tinggi, misalnya menanyakan proses berpikir penerapan (C3) dan analisis (C4).

Penerapan tes B-S masih kontroversial di kalangan pendidik. Ada yang tidak setuju dan ada yang setuju. Di Indonesia tes B-S masih digunakan di sekolah dasar dan di sekolah menengah. Proses berpikir yang diukur hampir semuanya mengukur ingatan (C1).

Berikut contoh penerapan tes benar-salah.

Contoh Stimulus:

Keuntungan utama dari energi terbarukan adalah
--

ramah lingkungan dan berkelanjutan. Pemanfaatan sumber daya alam seperti sinar matahari dan angin tidak menghasilkan emisi gas rumah kaca atau limbah beracun seperti energi fosil. Selain itu, energi terbarukan memiliki potensi tak terbatas, karena sumber-sumber ini selalu tersedia. Hal ini memungkinkan untuk mengurangi ketergantungan pada bahan bakar fosil yang semakin berkurang. Namun, ada juga tantangan dalam pengembangan energi terbarukan, termasuk biaya awal yang tinggi untuk infrastruktur seperti panel surya atau turbin angin. Meski demikian, dengan perkembangan teknologi dan kesadaran akan pentingnya sumber energi berkelanjutan, energi terbarukan menjadi solusi yang makin menjanjikan bagi masa depan energi global.

Contoh soal:

Cermati kutipan paragraf teks berjudul “Energi Terbarukan” dan tentukan apakah pernyataan-pernyataan berikut benar (B) atau salah (S) berdasarkan informasi yang diberikan pada teks!

No	Pernyataan	Benar (B)	Salah (S)
1	Energi terbarukan tidak menghasilkan emisi gas rumah kaca atau limbah beracun.		
2	Sumber daya alam yang digunakan untuk energi terbarukan adalah batu bara dan minyak bumi.		
3	Energi terbarukan memiliki potensi terbatas karena bergantung pada		

No	Pernyataan	Benar (B)	Salah (S)
	cuaca dan iklim.		
4	Infrastruktur seperti panel surya atau turbin angin memiliki biaya awal yang rendah.		
5	Dengan perkembangan teknologi dan kesadaran, energi terbarukan semakin menjanjikan sebagai solusi energi global.		

Contoh kunci jawaban:

1. B
2. S
3. S
4. S
5. B

Contoh penskoran:

Skor 1 diberikan bila jawaban peserta didik sesuai dengan kunci jawaban. Sebaliknya, diberi skor 0. Skor maksimal yang diperoleh peserta didik bila menjawab benar adalah 5

Nilai Akhir untuk butir soal: Jumlah benar

Skor maksimal

Tes Objektif Menjodohkan

Menurut Ebel dan Frishie soal menjodohkan hampir sama dengan soal pilihan ganda, terlebih jika dilihat dari adanya sejumlah pilihan yang disediakan.

Biasanya menjodohkan digunakan untuk mengukur proses berpikir rendah terutama mengenai ingatan (C1), misalnya mengukur tentang waktu terhadap peristiwa, penulis dengan karyanya, negara dengan *landmark*nya, provinsi dengan ibu kotanya dan sebagainya. Antara premises (pernyataan) dengan responses (pilihan jawaban) dapat saling dipertukarkan.

Tes menjodohkan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menebak. Anda harus memahami informasi cukup baik karena Anda akan menyajikan informasi tersebut ke dalam dua kolom item yang saling berhubungan. Jumlah pernyataan di kolom kanan harus lebih banyak dibandingkan pernyataan pada kolom kiri. Hal ini guna meminimalisasi peserta didik menebak jawaban.

Misalnya, individu yang disebutkan di Kolom A menulis buku tercantum dalam Kolom B. Jawaban di Kolom B harus lebih banyak jumlahnya dibanding pernyataan di Kolom A.

Berikut contoh penerapannya.

Contoh stimulus.

Motor Listrik

Motor listrik adalah perangkat yang mengubah energi listrik menjadi energi mekanik, menghasilkan gerakan atau putaran. Motor listrik banyak digunakan dalam berbagai aplikasi, mulai dari kendaraan listrik hingga peralatan industri. Dalam motor listrik, arus listrik melewati kumparan-kumparan yang berada di dalam medan magnet.

Interaksi antara medan magnet dan arus listrik ini menyebabkan rotor (bagian bergerak) motor berputar, menghasilkan energi kinetik yang digunakan untuk menggerakkan perangkat atau mesin. Motor listrik memiliki berbagai jenis, seperti motor DC (arus searah) dan motor AC (arus bolak-balik), masing-masing memiliki karakteristik dan aplikasi yang berbeda.

Contoh soal:

Hubungkan pernyataan dalam kolom A dengan pernyataan dalam kolom B yang sesuai!

No	Kolom A	Kolom B
1	Motor yang mengubah energi listrik menjadi energi mekanik.	A. Motor AC
2	Interaksi antara medan magnet dan arus listrik.	B. Rotor
3	Bagian bergerak motor yang berputar.	C. Motor DC
4	Jenis motor dengan arus searah.	D. Konduktor listrik
5	Jenis motor dengan arus bolak-balik.	E. Motor listrik
		F. Prinsip elektromagnetik

Contoh kunci jawaban:

1. Motor yang mengubah energi listrik menjadi energi mekanik: **E. Motor listrik**

2. Interaksi antara medan magnet dan arus listrik: **F. Prinsip elektromagnetik**
3. Bagian bergerak motor yang berputar: **B. Rotor**
4. Jenis motor dengan arus searah: **C. Motor DC**
5. Jenis motor dengan arus bolak-balik: **A. Motor AC**

Contoh penskoran:

Skor 1 diberikan bila jawaban peserta didik sesuai dengan kunci jawaban. Sebaliknya, diberi skor 0. Skor maksimal yang diperoleh peserta didik bila menjawab benar adalah 5

Nilai Akhir untuk butir soal: Jumlah benar

Skor maksimal

Tes Objektif Isian Singkat/Melengkapi

Tes jawaban/isian singkat atau melengkapi adalah tes yang jawabannya berupa kata atau kata-kata atau angka yang tidak disediakan penulis soal. Dengan bentuk ini peserta didik berkemungkinan kecil untuk menerka jawabannya. Hal ini sekaligus merupakan kelebihan ragam tes ini. Hal inilah yang menyebabkan bentuk tes ini tetap digunakan terutama di tingkat pendidikan dasar dan menengah.

Biasanya, tes jawaban singkat menurut Gronlund (1976) cocok digunakan untuk mengukur proses berpikir rendah seperti pengetahuan mengenai istilah, fakta, prinsip, metode atau prosedur, serta mengartikan data secara sederhana.

Berikut contoh penerapannya.

Contoh stimulus

Penerbangan Paris-Bali

Perbedaan waktu antara negara-negara Eropa dan Indonesia dapat menjadi tantangan yang signifikan dalam

perjalanan udara. Indonesia terletak di zona waktu Waktu Indonesia Barat (WIB) dan Waktu Indonesia Tengah (WITA) yang dapat memiliki perbedaan waktu hingga 7 jam dengan sebagian besar negara di Eropa. Misalnya, jika seseorang terbang dari Paris, Prancis, ke Bali, Indonesia, perbedaan waktu yang terjadi adalah 6 jam, dengan waktu di Bali lebih cepat 6 jam daripada waktu di Paris.

Saat penerbangan dari Eropa ke Indonesia, penumpang sering mengalami efek *jet lag* akibat perubahan zona waktu yang drastis. Hal ini dapat memengaruhi pola tidur, kewaspadaan, dan ritme biologis tubuh. Sebaliknya, dalam penerbangan dari Indonesia ke Eropa, penyesuaian dengan perbedaan waktu dapat menjadi penting untuk mengatur jadwal tiba dan kegiatan selama perjalanan. Para penumpang sering diberi nasihat untuk mengatur waktu tidur dan pola makan sesuai dengan zona waktu tujuan mereka sebelum melakukan perjalanan, untuk membantu mengurangi efek *jet lag*.

Contoh soal:

Jawablah pertanyaan berikut dengan jawaban singkat!

1. Perbedaan waktu antara Eropa dan Indonesia dapat mencapai hingga ... jam.
2. Perbedaan waktu ini tidak hanya memengaruhi jadwal penerbangan, tetapi juga memiliki dampak pada

Contoh kunci jawaban:

1. 7 jam.
2. Ritme sirkadian (biologis) tubuh/pola tidur/kewaspadaan (peserta didik hanya diminta memilih 1 dampak saja).

Contoh penskoran:

Skor 1 bila jawaban peserta didik sesuai dengan kunci jawaban. Skor maksimal diberikan bergantung pada total jumlah soal.

b. Tes Uraian

Bila tes objektif menyediakan satu kunci jawaban dari beberapa pilihan distraktor yang disediakan, tes uraian menghendaki jawaban yang disusun sendiri dengan tanpa batasan jumlah kata atau kalimat. Tes bentuk uraian memiliki dua ragam, yaitu tes bentuk analitis dan holistik.

Uraian holistik

Tes uraian holistik berbentuk uraian terbuka, memberi kesempatan kepada peserta didik memberikan jawaban yang bervariasi. Mereka bebas memilih informasi yang menurutnya tepat untuk dijadikan jawaban Mereka juga berupaya mengintegrasikan informasi terkait untuk memutuskan jawaban yang paling tepat.

Berikut contoh penerapan penilaian holistik.

Contoh soal:

Tuliskan pengalamanmu saat tur musim semi lima negara di Eropa! Kamu harus memperhatikan rambu-rambu sebagai berikut:

- 1. Tulisan ditulis dalam huruf TNR 12 dengan spasi tunggal.
- 2. Tulisan mengikuti pedoman EYD.
- 3. Panjang tulisan berkisar 400 s.d. 500 kata.

Contoh Penskoran

Kriteria Penilaian	Deskripsi Skor
Struktur dan	Skor 3: Memiliki struktur dan alur yang jelas,

Kriteria Penilaian	Deskripsi Skor
Alur	mengikuti urutan yang logis dan mudah diikuti. Skor 2: Memiliki struktur, tetapi diceritakan tidak secara berurutan. Skor 1: Struktur dan alur tidak konsisten, sulit diikuti. Skor 0: Tidak terdapat struktur atau alur yang jelas.
Penggunaan Bahasa dan EYD	Skor 3: Penggunaan bahasa yang baik, mematuhi EYD. Skor 2: Penggunaan bahasa yang cukup baik, tetapi ada beberapa kesalahan minor EYD (ditemukan 5-10 kesalahan). Skor 1: Penggunaan bahasa tidak konsisten dan beberapa pelanggaran EYD (11-15 kesalahan). Skor 0: Tulisan tidak sesuai dengan pedoman EYD atau tidak terbaca dengan baik (lebih dari 15 kesalahan).
Kedalaman dan Detail Pengalaman	Skor 3: Pengalaman dijelaskan secara rinci (persiapan, keberangkatan, selama perjalanan, dan pulang ke tanah air) Skor 2: Pengalaman dijelaskan cukup detail (menceritakan 3 bagian peristiwa) Skor 1: Pengalaman dijelaskan dengan kurang mendalam (hanya menceritakan 2 bagian peristiwa). Skor 0: Pengalaman dijelaskan dengan tidak

Kriteria Penilaian	Deskripsi Skor
	mendalam (hanya menceritakan 1 bagian peristiwa).
Panjang Tulisan	Skor 3: Memenuhi panjang tulisan dengan baik (400 s.d. 500 kata). Skor 2: Panjang tulisan bekisar 301 s.d. 399 kata Skor 1: Panjang tulisan bekisar 250 s.d. 300 kata Skor 0: Panjang tulisan kurang dari 250 kata.

Skor Maksimum: 12

Uraian analitis

Dalam rumusan pertanyaan tersebut penulis soal mengarahkan untuk menjawab dari aspek-aspek tertentu. Jawaban peserta didik tidak dibiarkan menurut kehendak peserta didik, tetapi harus sesuai dengan rambu-rambu jawaban.

Berikut contoh penerapan penilaian analitis.

Contoh stimulus:

Penulis menggunakan stimulus yang sama dengan stimulus pada tes isian singkat.

Contoh soal:

1. Saat seseorang melakukan penerbangan dari Paris, Prancis, ke Bali, Indonesia dan tiba di Bali saat tengah malam waktu setempat, apa dampak terhadap kondisi ritme biologis tubuh dan pola tidurnya?
2. Bagaimana cara para penumpang mempersiapkan diri sebelum melakukan penerbangan lintas zona waktu seperti dari Paris ke Bali tersebut?

Contoh kunci jawaban:

1. Dampak dari perbedaan waktu yang signifikan ini bisa menyebabkan:
 - a. masalah tidur,
 - b. kelelahan,
 - c. sulit menyesuaikan diri dengan aktivitas sehari-hari
2. Hal-hal yang dapat dipersiapkan penumpang:
 - a. Mengatur Pola Tidur
 - b. Mengatur Penerbangan
 - c. Tidur selama penerbangan jika mungkin.
 - d. Menghabiskan waktu di bawah sinar matahari setelah tiba di tujuan.
 - e. Menghindari kafein dan alkohol
 - f. Beristirahat dengan Bijak

Contoh penskoran:

Untuk soal nomor 1:

Skor 3 diberikan bila jawaban peserta didik memuat 3 kunci jawaban

Skor 2 diberikan bila jawaban peserta didik hanya memuat 2 kunci jawaban

Skor 1 diberikan bila jawaban peserta didik hanya memuat 1 kunci jawaban

Skor 0 diberikan bila jawaban peserta didik tidak sesuai kunci jawaban

Untuk soal nomor 2:

Skor 3 diberikan bila jawaban peserta didik memuat 5-6 kunci jawaban

Skor 2 diberikan bila jawaban peserta didik hanya memuat 3-4 kunci jawaban

Skor 1 diberikan bila jawaban peserta didik hanya memuat 1-2 kunci jawaban

Skor 0 diberikan bila jawaban peserta didik tidak sesuai kunci jawaban

Skor maksimal untuk kedua soal: 6

c. Tes Lisan

Tes lisan atau dikenal dengan nama *verbal test* merupakan suatu tes yang membutuhkan respons (jawaban) dalam bentuk ungkapan kata-kata atau kalimat secara lisan.

Berikut contoh penerapan tes lisan.

Contoh soal:

Ceritakan pengalamanmu saat melakukan tur ke lima negara di Eropa. Ceritakan perjalananmu secara jelas dan menarik, sertakan detail yang membuat ceritamu lebih hidup. Waktu yang diberikan adalah 3-5 menit. Pastikan untuk mengatur kata-kata dan ekspresi suara agar ceritamu dapat dipahami dan dinikmati oleh pendengar.

Contoh penskoran:

Kriteria Penilaian	Deskripsi Skor
Ketepatan Informasi	Skor 3: Menceritakan informasi yang akurat, relevan, dan menyajikan detail dengan baik. Skor 2: Menceritakan informasi yang relevan, tetapi beberapa detail kurang akurat. Skor 1: Menceritakan informasi yang kurang relevan.
Keterkaitan	Skor 3: Memiliki alur cerita yang jelas dengan

Kriteria Penilaian	Deskripsi Skor
dan Alur Cerita	transisi yang lancar antara bagian-bagian cerita. Skor 2: Memiliki alur cerita, tetapi beberapa transisi kurang lancar. Skor 1: Tidak memiliki alur cerita yang jelas, sulit diikuti.
Penggunaan Bahasa dan Ekspresi	Skor 3: Menggunakan bahasa yang jelas, lancar, dan ekspresif. Skor 2: Menggunakan bahasa yang cukup lancar dalam pengucapan, namun tidak ekspresif. Skor 1: Menggunakan bahasa yang sulit dimengerti.
Kesesuaian Durasi	Skor 3: Sesuai dengan durasi yang ditentukan (3-5 menit). Skor 2: Sedikit melebihi atau kurang dari durasi yang ditentukan. Skor 1: Kurang dari durasi yang ditentukan.

Skor maksimal: 12

d. Performa

Tes performa atau *nonverbal test*, berkebalikan dengan tes lisan. Tes ini membutuhkan respons (jawaban) berupa tindakan atau tingkah laku. Hasil yang diharapkan adalah berupa perbuatan atau gerakan tertentu.

Berikut contoh penerapan penilaian performa.

Contoh soal:

Bacakan puisi yang telah disediakan dengan ekspresi dan intonasi yang tepat! Bacakan puisi dengan penuh perasaan dan cermat dalam pengucapan kata-kata. Waktu yang diberikan adalah 2-3 menit.

Contoh penskoran:

Kriteria Penilaian	Deskripsi Skor
Intonasi dan Ekspresi	Skor 3: Menggunakan intonasi dan ekspresi yang sesuai dengan makna puisi. Skor 2: Salah satu bagian (intonasi/ekspresi) yang tidak sesuai dengan makna puisi. Skor 1: Membaca tanpa ekspresi dan intonasi yang tidak sesuai.
Pengucapan Kata	Skor 3: Mengucapkan kata dengan jelas dan akurat. Skor 2: Pengucapan kata cukup jelas, tetapi beberapa kata terdengar tidak akurat. Skor 1: Pengucapan kata tidak jelas.
Kesesuaian Durasi	Skor 3: Sesuai dengan durasi yang ditentukan (3-5 menit). Skor 2: Sedikit melebihi atau kurang dari durasi yang ditentukan. Skor 1: Kurang dari durasi yang ditentukan.

Skor maksimum: 12

10.3.2. Bentuk Nontes

Untuk mengukur ranah afektif dan ranah psikomotor tidak sama dengan ranah kognitif. Mengukur ranah afektif dan ranah psikomotor lebih sukar pelaksanaannya. Pakar pendidikan sepakat bahwa untuk mengukur ranah tersebut sebaiknya dilakukan dengan pengamatan (observasi) dengan mempertimbangkan semua kebaikannya dan keterbatasannya.

Bagan Partisipasi (Participation Chart)

Bagan partisipasi merupakan bagian observasi yang digunakan untuk mengamati perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran. Bagan ini digunakan untuk mencatat keaktifan serta partisipasi peserta didik serta kualitas partisipasi tersebut.

Berikut contoh penerapannya.

Contoh format bagan partisipasi:

Nama Peserta didik	Berbicara dengan Jelas	Memberi Pendapat	Mendengarkan dengan Aktif	Total Skor
Peserta didik A				
Peserta didik B				
Peserta didik C				
Peserta didik D				
Peserta didik E				

Keterangan: masing-masing kolom diisi dengan angka 1, 2, 3 sesuai dengan skor

Contoh penskoran:

Kriteria Penilaian	Deskripsi Skor
Berbicara dengan Jelas	Skor 3: Berbicara dengan sangat jelas, teratur, dan mudah dipahami oleh semua pendengar. Skor 2: Berbicara cukup jelas dan teratur, tetapi ada beberapa momen ketidakjelasan. Skor 1: Berbicara kurang jelas, tidak mudah dipahami, atau terkadang tidak teratur.
Memberi Pendapat	Skor 3: Memberikan pendapat yang sangat relevan, berbobot, dan memberikan kontribusi yang berarti. Skor 2: Memberikan pendapat yang cukup relevan, tetapi mungkin kurang mendalam atau berbobot. Skor 1: Memberikan pendapat yang kurang relevan atau tidak memiliki bobot dalam konteks diskusi.
Mendengarkan dengan Aktif	Skor 3: Mendengarkan dengan sangat aktif, menunjukkan perhatian penuh pada pembicaraan. Skor 2: Mendengarkan cukup aktif, tetapi mungkin ada momen ketidakfokusan. Skor 1: Tidak mendengarkan dengan aktif, kurang menunjukkan perhatian pada

Kriteria Penilaian	Deskripsi Skor
	pembicaraan.

Skor maksimal: 9

Daftar Cek (Check List)

Daftar cek memuat langkah-langkah atau kegiatan yang harus dilaksanakan, keterampilan yang diharapkan, serta tujuan atau pokok bahasan. Daftar ini bermanfaat untuk melihat kemajuan peserta pada saat melakukan kegiatan.

Berikut contoh penerapannya.

Contoh check list kegiatan observasi:

No	Kriteria Kemajuan	Skor			
		Sl	Kd	Jr	Tp
1	Mengamati objek atau situasi dengan sangat teliti dan detail.				
2	Aktif mengajukan pertanyaan, berinteraksi dengan lingkungan observasi, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang kuat.				
3	Sikap positif dan rasa ingin tahu mereka terlihat dalam partisipasi yang aktif dan upaya untuk terlibat dalam aktivitas observasi.				
4	Hasil pengamatan kaya dengan informasi mendalam dan relevan.				
5	Data yang dicatat tersusun dengan rapi, terstruktur, dan				

	mudah dipahami.				
6	Menjelaskan temuan dengan jelas dan terperinci, serta memberikan kontribusi yang berarti pada diskusi kelompok.				
7	Mendengarkan temuan anggota kelompok lainnya dan mengintegrasikan gagasan dengan baik.				

Keterangan: Kolom diisi dengan tanda centang (√)

Sl : Selalu

Jr : Jarang

Ss : Sese kali

Tp : Tidak Pernah

Portofolio

Portofolio merupakan bentuk pengukuran berkelanjutan berdasarkan sekumpulan informasi yang bersifat reflektif-integratif dan menunjukkan perkembangan kemampuan peserta dalam periode tertentu.

Bentuk dokumentasi portofolio tersebut dapat berupa koleksi hasil kerja (produk) pada periode waktu tertentu yang berisi hasil kerja pilihan terbaik yang diajukan untuk dinilai.

Dokumentasi portofolio dapat berupa dokumentasi fisik maupun digital. Bentuk digital misalnya hasil pindai (*scan*) karya. Dokumen digital ini dapat disimpan dalam media penyimpanan/platform penyimpanan di awan (*cloud*), seperti *Google Drive*.

Penilaian portofolio dapat menggunakan instrumen seperti *checklist* dengan menyusun kriteria sesuai dengan karya yang dinilai.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad. (2013). *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Semarang. UNISSULA Press.
- Arikunto, S & Jabar. (2004). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arifin , Zainal. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Arikunto, Suharsimi. (2001). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Asrul, dkk. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Cipta Pustaka Media.
- Danial, D., Nurjannah, N., & Mirna, M. (2019). *Evaluation of The Learning. Program of Mathematics Study Program at Islamic Institute Of Muhammadiyah Sinjai. Matematika Dan Pembelajaran*, 7(1), 65.
- Ebel, R.L., Frisbie, D. A. (1986). *Essential of Educational Measurement*. New York: Prentice Hall.
- Farida, Ida. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fitriani. (2019). Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta didik SMP. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 01(01), 25–30. <http://journal.iaimsinjai.ac.id/index.php/Jtm/article/view/393>.
- Gronlund, N. E. (1976). *Measurement & Evaluation in Teaching (3rd Ed.)*. New York: Macmillan.
- Hamalik, Oemar. (2010). *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ratnawulan, Elis. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Pustaka.
- Sukardi. (2009). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Sudijono, Anas. 2005. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta Utara: PT Raja Grafindo Persada.
- Zainul, A. (2001). *Alternative Assessment*. Jakarta: Dirjen Dikti.

BIODATA PENULIS



Dr.Deswalantri,S.S.,M.Pd

Dr.Deswalantri,S.S.,M.Pd adalah anak pertama dari lima bersaudara, lahir dari orang tua: Ibu Maraya (almarhum) dan Ayah Marahzali (almarhum). Saat ini disampingi oleh suami bernama Indra Warman, ST dan tiga orang anak: Fadhilah Arifa, Taufiqurahman, dan Miftahurahma. Menyelesaikan studi S-1 pada Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Sastra Universitas Bung Hatta Tahun 1993, Melanjutkan Magister (S-2) konsentrasi Pendidikan Bahasa pada Program Pascasarjana UNP (Universitas Negeri Padang), selesai tahun 2001, dan meraih gelar doktor (S-3) pada program Doktor Ilmu pendidikan Universitas Negeri Padang Tahun 2016. Sejak tahun 2000 sampai sekarang mengabdikan diri pada Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi Sumatera Barat. E-Mail: deswalantri29@gmail.com

BIODATA PENULIS



Sri Juniati, S.Pd., M.Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
STKIP Paris Barantai

Penulis lahir di Padang tanggal 02 Juni 1989. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia STKIP Paris Barantai. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universita “45” dan melanjutkan S2 pada Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Makassar. Sekarng menjadi Dosen Tetap disalah satu sekolah tinggi di Kalimantan Selatan. Email: srijuniati@gmail.com.

BIODATA PENULIS



Dr. Nurcaya, M.Pd.

Dosen Program Studi Administrasi Pendidikan (S-2)/
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
Universitas Puangrimaggalatung

Penulis lahir di Sengkang tanggal 29 September 1987. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Administrasi Pendidikan (s_2) juga sebagai dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia (S-1) di Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Puangrimaggalatung. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Puangrimaggalatung Sengkang dan melanjutkan S-2 pada Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia di Universitas Negeri Makassar. Penulis baru saja menyelesaikan pendidikan S-3 di Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Malang. Selain menjadi dosen, penulis juga aktif melakukan penelitian dan menulis artikel dalam bidang keterampilan bahasa.

BIODATA PENULIS



Yuentie Sova Puspidalia, M.Pd.

Dosen Program Studi Tadris Bahasa Indonesia
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo

Yuentie Sova Puspidalia dilahirkan pada tanggal 29 Maret 1971 di Madiun, anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan H. Gegod Hariyanto dan Dra. Hj. Naning Suratinah. Sejak kecil hingga sekarang (bekerja di STAIN Ponorogo) dan menetap di Desa Kranggan, Kecamatan Geger, Kabupaten Madiun.

Pendidikan TK (Pertiwi Kaibon Madiun) ditamatkannya pada tahun 1977. Kemudian, ia masuk Sekolah Dasar Negeri Kaibon 3 Madiun dan tamat pada tahun 1984. Pendidikan berikutnya dijalani di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri Manisrejo (sekarang SMP Negeri 11) dan tamat pada tahun 1987. Pada tahun 1990, ia tamat dari Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 4 Madiun. Pada tahun yang sama, ia melanjutkan pendidikannya di Universitas Widya Mandala Madiun pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni. Gelar Sarjana Pendidikan diraihnya pada tahun 1995, tepatnya bulan Desember 1995. Selanjutnya, pada bulan September 1996, atas kemauan dan dorongan orang tuanya, ia melanjutkan studinya pada Program Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Program Pascasarjana IKIP

Malang waktu itu (sekarang Universitas Negeri Malang) hingga tamat Februari tahun 1999.

Setelah mendapatkan gelar Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, satu bulan kemudian tepatnya 1 Maret 1999, ia mendapat kesempatan mengajar di IKIP PGRI Madiun hingga tahun 2008. Pada tahun 2001-2006, ia menjabat sebagai Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Kemudian, tahun 2007, ia dipercaya sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di kampus tersebut. Kemudian, pada tahun 2008, ia diangkat menjadi Pegawai Negeri Sipil di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Ponorogo hingga sekarang. Dalam perjalanannya sebagai pengajar, pada tahun 2010 ia menjadi Trainer dalam penyusunan Buku Ajar untuk mahasiswa dalam Matakuliah Pembelajaran Bahasa Indonesia di lingkungan Departemen Agama yang bekerjasama dengan LAPIS PGMI. Di samping itu, penulis juga aktif dalam kegiatan-kegiatan akademis seperti seminar, lokakarya, pelatihan, baik dalam bentuk intern maupun di luar kampus.

Dalam mengisi waktu luangnya, ia juga menyumbangkan ilmu sesuai dengan bidangnya di beberapa perguruan tinggi lain. Beberapa karya yang pernah di tulisnya antara lain *Budaya Meneliti di Kalangan Dosen STAIN Ponorogo (2010)*, *Gerakan Disiplin Nasional dalam Berbahasa Indonesia dan Implikasinya dalam Pendidikan (2010)*, *Pembelajaran Bahasa Indonesia MI (2009)*, *Salah Kaprah dalam Bahasa Indonesia (2003)*, *Mampukah Bahasa Indonesia menjadi Bahasa Modern? (2002)*, *Eksplisitasi Puisi dalam Pemahaman Sederhana (2003)*, *Campur Kode dan Alih Kode dalam sebuah Keluarga di Madiun (2001)*, *Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia Mahasiswa IKIP PGRI Madiun (2004)*, *Perbandingan Roman Layar Terkembang dan Roman Grotta Azzura (1994)*, *Perbandingan Struktur dan Nilai dalam Empat Legenda Duka Cinta (1998)*. *Kesalahan Berbahasa Indonesia dalam Laporan Penelitian Dosen STAIN Ponorogo Tahun Anggaran 2011 (2012)*, dan *Implikatur Percakapan dalam Novel Roro Mendut Karya Y.B. Mangunwijaya dan Novel San Pek Eng Tay Karya O.K. Tiang (2013)* dan *Argumen dalam Karya Ilmiah Dosen pada Jurnal Terakreditasi*

186

Al-Tahrir STAIN Ponorogo Tahun Terbit 2013 berdasarkan Teori Penalaran Model Toulmin (2014) serta Penggunaan Bentuk kias, Fungsi, dan Maknanya dalam Judul-judul Berita di Majalah Gatra dan Pemanfaatannya dalam Matakuliah Pembelajaran Bahasa Indonesia di PGMI (2015). Kemudian, Etika, Estetika, dan Dinamika dalam Novel Roro Mendut Karya Y.B. Mangunwijaya dan Novel San Pek Eng Tay Karya O.K. Tiang serta Sumbangannya dalam Pembelajaran di PGMI (2016). Berikutnya, Keefektifan Kalimat pada Lembar Jawaban UAS Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo Tahun 2017/2018 dan Pemanfaatannya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Karya terbaru berupa, Buku Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Moderasi Beragama untuk Siswa SD/ MI (2022). Beberapa buku yang telah diterbitkan di antaranya Terampil Berbahasa Indonesia (2010), Penulisan Karya Ilmiah (2022), Pembelajaran Sastra Berbasis Moderasi Beragama (2022), dan Teori Sastra (2023).

BIODATA PENULIS



Putri Dian Afrinda, S.Pd., M.Pd.

Fakultas Farmasi Universitas Perintis Indonesia

Penulis lahir di Padang tanggal 21 April 1986. Penulis adalah dosen pada Program Studi S1 Farmasi, Universitas Perintis Indonesia. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan melanjutkan S2 pada yang sama di Universitas Negeri Padang. Penulis menekuni bidang Menulis sejak masih duduk di bangku SMA. Tulisan yang terbit di media massa saat itu berupa puisi. Tulisan berikutnya dibukukan dalam bentuk komik dengan judul *Saat Penyair Nge-gombal* dan kumpulan cerpen dengan judul *Wajah-wajah di Bingkai Jendela* pada tahun 2017. Tahun berikutnya menerbitkan buku untuk perguruan tinggi dengan judul *Proses Kreatif Menulis* dan *Pengajaran Keterampilan Menulis*. Tahun selanjutnya bersama rekan-rekan tim pengajar menerbitkan 2 buku dengan judul *Sanggar Bahasa dan Sastra: Teori dan Terapan* serta *Dasar-dasar Komposisi*. Setelah 2 tahun tidak menerbitkan buku, maka pada tahun 2022 kembali menghasilkan karya fiksi dengan judul *Notasi Rasa*. Kemudian di tahun ini menerbitkan buku referensi dengan judul *Perspektif Sosiologi terhadap Komunikasi Lintas Budaya* dan Book Chapter dengan judul *Psikologi Siber: Konsep dan Strategi Penanganan Masalah Perilaku Manusia di Era Digital*.

BODATA PENULIS



Dr. Iswadi Bahardur, S.S., M. Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Sosial dan Humaniora
Universitas PGRI Sumatera Barat

Penulis lahir di Padang tanggal 16 Maret 1979. Penulis adalah dosen tetap pada program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas PGRI Sumatera Barat. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Sastra Indonesia di Universitas Negeri Padang dan melanjutkan S2 pada Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Universitas Negeri Padang. Program Doktorat (S-3) Pendidikan Bahasa Indonesia diselesaikan di Sekolah Pascasarjana Universitas Sebelas Maret pada tahun 2022. Saat tercatat sebagai dosen tetap di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Sumatera Barat.

Selain sebagai dosen, penulis juga aktif sebagai dalam kegiatan penelitian dan pengabdian pada masyarakat, penulis buku fiksi, dan penggiat teater. Sebagai peneliti, artikel hasil penelitian penulis telah dipublikasikan di berbagai jurnal ilmiah nasional dan internasional. Di antaranya dipublikasikan dalam jurnal *JENTERA*; Jurnal Kajian Sastra, *Magistra Andalusia*; Jurnal Ilmu Sastra, *Transformatika*; Jurnal Bahasa, sastra, dan Pengajarannya, *Gramatika*; Jurnal Bahasa, Sastra, dan

Pembelajarannya, *BASINDO*; *Jurnal Kajian Bahasa dan Sastra*, *KEMBARA*: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, *Masculinities & Social Change Journal (MCS)*, *Madah*; Jurnal Bahasa dan Sastra, *jurnal Puitika*, *jurnal Ideas*, dan *Diglosia*. *Book chapter* yang memuat tulisan penulis yang telah terbit di antaranya berjudul *Pembelajaran Daring dan Teknologi yang Mendukungnya*, *Memoar Guru Berprestasi*, dan *Kuntowijoyo, Pertemuan Antara Yang Profetik dan Transedental*.

Tulisan penulis berupa fiksi cerita pendek dan puisi juga terhimpun dalam buku antologi bersama, di antaranya *Legenda Danau Kembar*, Antologi Cerita Rakyat Sumatera Barat, *Jalan-jalan Ke Kota Tua*; Antologi Pemenang Naskah Penulisan Bahan Pengayaan Pelajaran Bahasa Indonesia Tingkat Dasar Tahun 2018, Bunga Rampai Jalur Rempah & Sejarah Kemaritiman Dunia, Antologi Puisi *A Sky Full Of Rain* Banjarbaru's Rainy Day Literary Festival, *Pengakuan Jalak Rarawe*; Antologi Pemenang Festival Penulisan Cerpen Festival Seni Multatuli, Jejak Puisi Digital (Antologi Pemenang Lomba Cip[ta Puisi HPI), Antologi Puisi Festival Sastra Internasional Gunung Bintang 2021"Jazirah Delapan; Ombak, Camar, dan Kerinduan, Antologi Puisi Angkatan Milenial; Mengenang Penjaga Sastra Indonesia, dan lain-lain. Buku antologi puisi dan antologi cerpen tunggal penulis yang telah terbit adalah Menunggu Damar (2019) dan Riwayat Tanah Ibu (2021). Penulis juga terlibat dalam berbagai pertemuan ilmiah nasional dan internasional, di antaranya *World Conference On Gender Studies (WCGS)*, *ASEAN Comparative Education Research Conference (ACER-N)*, Seminar Internasional RIKSA Bahasa XI "Penguatan pendidikan Bahasa Indonesia Pada Abad Ke-21", Seminar Internasional RIKSA Bahasa X "Literasi dan Budaya Bangsa", International Conference on Advances in Education, Humanities, and Language (ICEL), Indonesia Conference of Visual Art, Design, Culture and Society (CONVASH), dan CHoSen - Conference on Humaniora Social and Education.

BIODATA PENULIS



Zares Melia, S.Pd., M.Hum.
Guru Bahasa Indonesia

Penulis lahir di Lampung tanggal 16 April 1989. Penulis adalah guru bahasa Indonesia di Sangatta, Kalimantan Timur. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Bahasa Indonesia dan melanjutkan S2 pada Jurusan Linguistik Umum. Penulis menekuni bidang menulis, membuat konten bahasa di media sosial seperti tiktok dan youtube Selain itu penulis juga giat menerbitkan buku bersama murid-murid setiap tahunnya.

BIODATA PENULIS



Resperdiana Purba, S.S., S.Pd., M.S.

Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas Bahasa Inggris Universitas Prima Indonesia

Beliau adalah dosen tetap Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Prima Indonesia. Beliau lahir pada tanggal 27 Pebruari 1979 di desa Kampung Tempel-Panei Tongah. Beliau menyelesaikan pendidikan sekolah Sekolah Dasar di SD N 091305 Bahbulawan pada tahun 1992, SMP Negeri 1 Pematang Raya pada tahun 1995, dan SMK SWASTA TELADAN Pematang Siantar. Lulus dari SMA pada tahun 1998, beliau melanjutkan pendidikan di Fakultas Sastra Universitas Katolik ST.Thomas Medan dan tamat pada tahun 2003. Setelah itu melanjutkan kuliah di Universitas Muslim Nusantara Medan di jurusan Pendidikan Bahasa Inggris tahun 2006. Setelah lulus kuliah beliau aktif mengajar di berbagai bimbingan belajar di beberapa sekolah. Pada tahun 2012 beliau kembali melanjutkan kembali studynya di Program Pasca sarjana di Universitas Islam Sumatera Utara Medan program study Magister Sastra. Sembari melaksanakan perkuliahan S2, beliau aktif mengajar di Politeknik Mandiri Bina Prestasi Medan. Kemudian pada tahun 2014 sampai saat ini beliau menjadi dosen tetap di Universitas Prima Indonesia Medan. Beliau juga aktif dalam berbagai penulisan jurnal ilmiah dan buku.

BIODATA PENULIS



Muh. Rijalul AKbar, M.Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar
STKIP Taman Siswa Bima

Muh. Rijalul Akbar adalah anak kelima dari tujuh bersaudara. Rijal, lahir dari dua orang tua hebat, yaitu Ibu Hj. Rohana, M. Amin, S.Pd. dan Ayah bernama H. Drs. Ahmad Abidin. Hingga saat ini Rijal selalu ditemani oleh istri yang sangat dicintainya bernama Ulfa Widayati, M.Pd., Ubay Rijalul Ahmad dan Faraz Rijalul Ahmad adalah anak penulis yang selalu membawa kebahagiaan untuk kedua orang tuanya. Penulis saat ini tinggal di Bima, Nusa Tenggara Barat (NTB). Penulis juga aktif menulis dan mengelola laman pendidikan www.rijalakbar.id

Penulis lebih tertarik pada bidang kajian media pembelajaran dan bahasa Indonesia. Adapun mata kuliah yang pernah diampu yaitu pengembangan media, bahasa Indonesia keilmuan, bahasa Indonesia kelas lanjut, bahasa Indonesia kelas awal, pengembangan bahasa dan sastra Indonesia, konsep bersastra dan berbahasa Indonesia, dan kemampuan bersastra dan berbahasa Indonesia. Saat ini penulis telah menulis 12 judul buku yang telah tersebar di Indonesia.

BIODATA PENULIS



Dr. Muhardis, S.S., M.Hum.

Pusat Riset Bahasa, Sastra, dan Komunitas
Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN)

Penulis berstatus periset pada Pusat Riset Bahasa, Sastra, dan Komunitas, Organisasi Abastra, BRIN. Sebelum bergabung dengan BRIN, penulis merupakan peneliti pada Pusat Penilaian Pendidikan, Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan sejak tahun 2015 hingga 2022. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Sastra Indonesia dan melanjutkan S2 pada Jurusan Linguistik di Universitas Andalas Padang. Penulis meraih gelar doktor setelah menempuh pendidikan di Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Selain meneliti, penulis juga aktif menulis artikel di kolom Kompas. Com, detikNews.com, dan Kompasiana.com. Penulis dapat dihubungi melalui email muha290@brin.go.id.